REPORTAŽA **ECTS '99** Najveći sajam interaktivne zabave u Europi

HACKER

BROJ 53 LISTOPAD 1999. CIJENA 32.90 KN

ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

NHL 2000

BRAVE HEART

AGE OF EMPIRES 2

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

ISSUE 53 OCTOBER 1999



28 DEN, 900 SIT, 8.5 KM

NAJAVLJUJEMO DIABLO 2 • C&C: RENEGADE • WARCRAFT 3 • FIFA 2000



All-in-Wonder™ 128

Više multimedije nego ikada do sada!

Spojite se na ovo

Video ulaz



Kamkorder/TV/VCR



Antena/satelitski prijenosnik/kablovska TV

Video izlaz



Audio sustav



TV izlaz



Videorekorder

PC monitor



Nabavite ovo





u zvučnu karticu

Video izlaz

RAGE 128 GL grafički čip

16 MB memorije

Multi standardni TV-tuner

Video ulaz/izlaz



Radite ovo



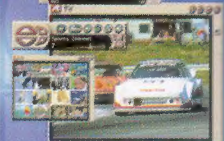
Igrajte se na velikom ekr
ili snimite rezultate igr





Uživajte u vrhunsk
2D, 3D i DVD ugod





Gledajte interaktivnu T
na vašem PC-ju



Potpuna audio podrška



Video kodiranje, dekodira
snimanje i konferencije

- Kreirajte video profesionalne kvalitete (MPEG-2 kodiranje u realnom vremenu)
- Uživajte u kompletnom multimedijskom rješenju: inteligentni TV-Tuner, video izlaz, hardverski podržan DVD video playback, igranje u 32-bit boji

Formel

Formel: Zagreb, Zvečajska 5; tel: 01/3640 853, fax: 01/315 349
Formel-BiH: Sarajevo, TPC Malta bb; tel: 71/656 178, 656 399

www.ati.c



DETALJAN PRIKAZ



PlayStation®2

NOVI BROJ NA SVIM KIOSCIMA U PONEDJELJAK 18. LISTOPADA!

IGRA BROJA

wip3out

REPORTAŽA

ECTS 99

Vaši reporteri se javljaju iz Londona, izravno s mjesta događanja, gdje su nakratko imali prilike uroniti u budućnost interaktivne zabave.



14

REPORTAŽA

APPLE EXPO 99

Bili smo u Parizu na europskoj premijeri super-računala G4 i novog laptopa iBook iz Appleove kuhinje. Kako je bilo na prezentaciji koju je vodio Steve Jobs na stranici...



36

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Sjećate li se prvog nastavka? I svih onih prepotentnih najava revolucionarnog Akujia. Ili Kainovih monologa koji su, u jednu ruku, i bili najbolji dio igre. Naravno, inevitabilan nastavak je morao uslijediti.



44

POPIS OGLAŠIVAČA

LISTOPAD 1999. BROJ 53 HACKER OCTOBER 1999. ISSUE 53

RUBRIKE

HELP-LINE



HARDWARE



RECENZIJE

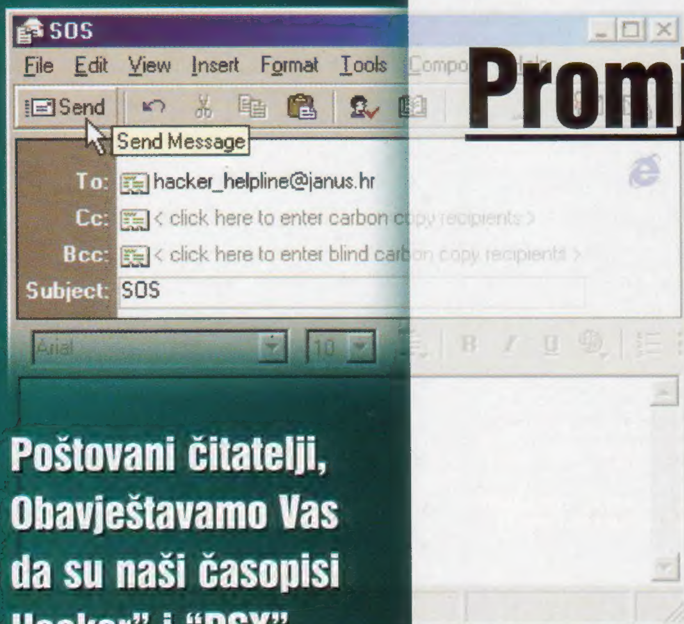






RECENZIJE PLUS

OBAVIJEST ČITATELJIMA



Poštovani čitatelji,
Obavještavamo Vas da su naši časopisi Hacker" i "PSX" promijenili kontakt e-mail adrese za rubrike "Pisma čitatelja" i "Help-Line". Molimo Vas da u skladu s tom promjenom ažurirate svoje elektronske adresare.

Važno!
Adresa hacker@janus.hr nije više važeća, stoga Vas molimo da nam na nju više ne adresirate svoju poštu.

Promjena e-mail adresa

hacker@janus.hr više ne postoji!

HACKER

pisma čitatelja ► **hacker_pisma@janus.hr**

help-line ► **hacker_helpline@janus.hr**

NAPOMENA
Ako ste zapeli u igri, treba Vam šifra ili prohod, pošaljite nam upit na e-mail adresu rubrike Help-Line (hacker_helpline@janus.hr) s obvezatnom naznakom **SOS** u SUBJECTU poruke. Ukoliko imate problema sa hardwareom računala ili Vam zatreba stručni savjet, pošaljite nam upit na e-mail adresu rubrike Help-Line (hacker_helpline@janus.hr) s obvezatnom naznakom **BEZ PANIKE** u SUBJECTU poruke. Molimo Vas da ne zaboravite upisati spomenute naznake u SUBJECT Vaših poruka jer će ih u protivnom naš sustav razvrstavanja pošte automatski izbrisati. Isto tako, molimo Vas da nam u Help-Line ne šaljete pisma za rubriku Pisma čitatelja koja je namijenjena komunikaciji redakcije i čitatelja, Vašim komentarima, osvrtima, sugestijama i primjedbama.

PSX

pisma čitatelja ► **psx_pisma@janus.hr**

help-line ► **psx_helpline@janus.hr**

NAPOMENA
Molimo Vas da nam pisma za rubriku Pisma čitatelja koja je namijenjena komunikaciji redakcije i čitatelja, Vašim komentarima, osvrtima, sugestijama i primjedbama šaljete na zato predviđenu adresu (psx_pisma@janus.hr). Ako ste zapeli u igri, treba Vam šifra ili prohod, pošaljite nam upit na e-mail adresu rubrike Help-Line (psx_helpline@janus.hr).

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ Janus Press d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
Tel/fax: ++385 (0)1 435 179, 427 883, 429 810, 4873 600
www.janus.hr/hacker

janus

DIREKTOR ▸ Senka Kušer
senka@janus.hr

TEHNIČKI UREDNIK ▸ Tomislav Mijić
tomislav@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA ▸ Krešimir Mijić
marketing@janus.hr

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK ▸ Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK ▸ Igor Vranješ
dtp@janus.hr

PRIJELOM I ▸ Željka Mokos
PRIPREMA ZA ▸ Darko Poslek
TISAK dtp@janus.hr

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
▸ Damir Đurović (NOVOSTI)
▸ Patrik Pencinger (HARDWARE)
▸ Denis Kovačić (HELPLINE)
▸ Goran Račić (INTERNET)

SURADNICI
▸ Alan Graf
▸ Berislav Jozić
▸ Damir Rukavina
▸ Dario Rakovac
▸ Goran Stančić
▸ Hrvoje Herceg
▸ Karlo Kolar
▸ Krešimir Lauš
▸ Kristina Jeren
▸ Mario Bošnjak
▸ Miroslav Puljiz
▸ Mislav Mataija
▸ Tihomir Jauk
▸ Vedran Januš

LEKTORICA ▸ Ankica Đerek
lektor@janus.hr

PRETPLATE ▸ Branka Tadić
prodaja@janus.hr

REKLAMACIJE I UPITI ▸ Radnim danom od 10 do 14 h

RAČUNOVODSTVO ▸ Nada Delač

AGENCIJA ZA MARKETING ▸ INTERMEDIA, Habdelićeva 4
Consulting & management
tel: 431 761, fax: 427 039
intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA ▸ Janus Studio

TISAK ▸ VJESNIK D.D.
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN ▸ 1330-7126

Jedini časopis...

...S kojim se igra. Vjerojatno ste već upamtili taj naš slogan koji najbolje govori o organizacijskoj kulturi izdavačke kuće Janus Press te osnovnoj ideji koja je Hacker učinila, i održala, jedinim autoritetom za interaktivnu zabavu u Hrvatskoj. Manje je poznata inačica tog slogana prilagođena za englesko govorno područje, a koja glasi: «Entertainment is our Game». Iako je riječ o slobodnom prijevodu, mišljenja smo da engleska inačica još bolje zaokružuje ideju i aspiracije ljudi koji stvaraju ovaj časopis, što su potvrdili i naši strani partneri koji su se i ove godine okupili 5.-7. rujna u londonskom Olympa Hallu na najvećem europskom sajmu interaktivne zabave – ECTS 99. Hacker vam u ovom broju donosi veliku reportažu sa sajma i kratak pregled noviteta najvažnijih izdavača. Naravno, više slika o našim londonskim avanturama možete potražiti na Hackerovom webu ili na idućem HackCD-u koji, osim spomenutih materijala, donosi i pregršt drugih iznenađenja od kojih svakako valja spomenuti multimedijalnu sekciju posvećenu PlayStation 2 konzoli čiji su detalji konačno objavljeni javnosti, a o čemu opširno izvještava časopis «PSX» u novom broju.

Iako smo bili zabrinuti za recenzije u ovom broju jer u rujnu igre tek počinju polako kapati, ispostavilo se da su se izdavači već počeli natjecati s blockbuster naslovima, a u idućemo broju očekujemo pravu poplavu kvalitetnih igara.

Nadam se da ste napunili baterije preko ljeta (mi jesmo) i s novim entuzijazmom krenuli u školu, na fakultete, na posao, a redakcija ovog lista i ljudi koji rade u Janus Pressu obećavaju vam jesen punu ugodnih iznenađenja – čujem da se naveliko radi na novim projektima, samo što još ne smijem otkriti o čemu je riječ.

Ostajte pozdravljeni

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

NA STAR WARSIMA S HACKEROM

Objavivši u prošlom broju Hackera kupone za nagradnu igru Star Wars, nismo ni slutili koliko ćemo dobiti vaših pisama i telefonskih poziva u kojima tražite kartu više. Nažalost, organizator nam nije mogao osigurati dodatne karte radi već dobro znanih i striktnih Lucasovih pravila glede podjele promomaterijala i nagradnih igara. O.K., da ne okolišamo, dobitnici su: Jurčić Nenad, Vidaković Boris, Horvatić Mladen, Marković Dado, Siniša Tišljar, Roko Babarović, Zdravko Rakijašić, Sandra Čop, Hrvoje Petrić i Darko Kovačić – svi iz Zagreba. Na jednoj od pristiglih razglednica bila su nalijepljena dva kupona pa smo nazvali dobitnika nagrade Sinišu Tišljara želeći saznati o čemu je riječ. Saznali smo da mu je želja da, u slučaju da osvoji nagradu, povede i svoju djevojku s kojom se na premijeri filma namjerava i zaručiti. Nismo mogli odbiti njegov prijedlog, Siniša i Sandra bili su na premijeri filma s Hackerom, a Sandra je na domjenku nakon filma doživjela najromantičnije iznenađenje u životu. Inače, i Siniša i Sandra su gorljivi Star Wars fanovi koji su serijal odgledali nekoliko puta.

Svima koje nismo izvukli želimo više sreće idući put. Još nešto, nemojte propustiti pogledati film koji u trenutku dok ovo čitate igra u svim većim zagrebačkim kinima.

Slijeva nadesno (gornji red): **Siniša Tišljar (dobitnik), Krešimir Lauš (Hacker), Zdravko Rakijašić (dobitnik), Patrik Pencinger (Hacker)**

Siniša Tišljar i Sandra Čop (dobitnici): *"Zajedno smo zalijepili kupone na dopisnicu i – osvojili karte".* Pravo je iznenađenje doživjela Sandra koju je je njen dečko na domjenku nakon premijere filma zaprosio – kao u Americi. Slika je snimljena neposredno nakon Sinišine objave zaruka, što je Sandru, koja nije ništa slutila, oborilo s nogu.

Zdravko Rakijašić (dobitnik): *"Da nisam dobio kartu u Hackerovoj nagradnoj igri, pokušao bih silom ući u Lisinski – gorljivi sam obožavatelj Star Warsa. Film je guba i pogledat ću ga još nekoliko puta u kinima."*

Dva čarobnjaka, svaki u svom području: MG Taylor i urednik Hackera na domjenku nakon premijere filma. Inače, MG Taylor je dugogodišnji Hackerov prijatelj i znanac, a u njegovu iluzionističku vještinu su se imali prilike uvjeriti svi koji su bili s nama u Aquariusu, na tulumu povodom 50. broja Hackera.

TIBERIAN SUN NAGRADNA IGRA

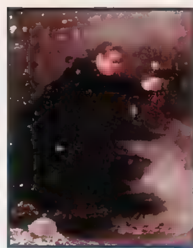
Hacker unapređuje pet svojih najbolji vojnika u čin GDI i Nod zapovjednika

U [illegible] n[illegible] s[illegible] NOD-[illegible] vojnika **Renato Dragišić** (Zgb), **Petar Bar**[illegible] **Daniel Ivanović** (Kaštel Stari), **Luka Manestar** (R[illegible]) **Boris Gregorić** Osijek - koje ovim [illegible] unapređujemo u čin GDI [illegible] NOD zapovjednika.

PUZZLE DOBITNICI NAGRADA (HACKER 52)

1. nagrada: Tiberian Sun
Borjanović Tin, Zagreb
2. nagrada: stalak za CD-e
Dedović Marko, Dubrovnik
3. nagrada: Poster Tiberian Sun
Jurišić Ernest, Križevci

PISMA ČITATELJA



Konačno smo u rubriku Pisma čitatelja počeli dobivati i vaše radove, a ne samo vaša pisma. Jedan takav smo u ovom broju i nagradili, a vas i dalje ohrabrujemo da nas nastavite ugodno iznenađivati jer ovaj časopis uvijek nagrađuje trud svojih čitatelja

PIŠITE NAM



POŠTOM
"Janus-Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Petrinjska 11/IV,
10 000 Zagreb
MAILOM
hacker_pisma@janus.hr
(u SUBJECT stavite
PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

ŽICAM DK2

Imam jednu želju i nadam se da ćete je shvatiti i ostvariti. Bit ću kratak i jasan, sve je počelo kad sam u Hackeru vidio recenziju Dungeon Keepera 2. Tad sam mislio da je to obična dosadna igra, ali kad sam pogledao treiler na posljednjem CD-u, jednostavno sam se zaljubio i zato vas molim da mi pošaljete bilo što u vezi DK2: majicu, kalendar, poster pa čak i CD - ako ste milostivi.

Soomer Andrija, Split

Nažalost, nemamo više nikakvih promotivnih materijala za Dungeon Keeper 2, stoga ti ne možemo ni ispuniti želju. Ali da bismo te barem djelomice utješili, ponovno objavljujemo sliku karizmatičnog Hackerovog tamničara koji u trenucima odmora proučava naš časopis.



Potražnja za Hornyjem ne jenjava – i dalje je on službeni Hackerov tamničar.

ŽELIM U LISINSKI!

Ja sam veliki Star Wars fanatik koji ima sve makete, figure, stripove, majice... Životna mi je želja otići na premijeru Star Warsa u Lisinski, pronašao sam vezu za ulaz, no danas (15.09.1999.) ta veza je pukla. Molim vas, ako je ikako moguće, da me ubacite unutra – nisu mi važne stolice, jer ću i stajati ako treba.

Davor Filipan, Zgb

Nažalost, dobili smo samo 10 karata, koje smo podijelili u nagradnoj igri, te još dvije VIP ulaznice za članove naše redakcije. Iako smo zamolili dodatne karte i za ostatak redakcije, nismo ih uspjeli dobiti jer je organizator dobio stroge naputke od Lucas Artsa o promotivnim aktivnostima vezanim za StarWarse. Ostaje ti jedino pogledati film koji, dok ovo čitaš, već igra u svim većim kinima u Zagrebu.

PRIGOVORI

1. Da se mene pita, ja bih sva pisma koja počinju s "Nadam se da moje pismo neće završiti u košu..." odmah lansirao u Recycle Bin.
2. Druga stvar vezana uz pisma su kopije! Netko napiše pismo mjeseca vezano uz nasilje u igrama i najedanput u sljedećem broju svi teški moralisti! Ili je pismo mjeseca dobra provala na temu Dungeon Keepera, i gle čuda: u sljedećem broju se radnja 50% pisama odvija u tamnicama. Zbilja originalno! Baš me zanima koliko je stripova došlo nakon prošlog broja. Sad svi misle da su *freakin' Marvel Comics*...
3. Jedna velika molba: dajte konačno Kristini Jeren neku igru na recenziranje koja nije zabranjena starijima od 4+. U protivnom, sve se njene recenzije svode na "... I onda vi slažete kockice, pa malo skačete i skupljate bombončiće..." a cura zbilja ima izvrstan novinarski potencijal! Ukradite neku recenziju Rukavini i dajte Kristini da *zablista*...
4. Kad smo kod Rukavine, svi se žale da je prestrog i da se glupira! Paaa, istina je da nerijetko pretjera u ocjenjivanju, ali čovjek potpuno ispravno ocjenjuje po svom subjektivnom dojmu («fućkaš savršenu igru koju ne možeš igrati»). Uostalom, neosporiva je činjenica da svaka igra koja je kod njega loše prošla, zbilja nije ostvarila očekivani profit na tržištu.
5. I na kraju molba: stavite na CD PATCHEVE, DRIVERE, CHEATOVE, INTERNET FAVORITESE, FONTOVE... I molim vas, vratite SOS rubriku na CD!

Miroslav Zečević aka. Taurus 7

1. Sva pisma tako počinju. Naša lektorica izbaci svaku takvu konstrukciju iz pisama koje objavljujemo.
2. Slažemo se. Kao da si znao, u ovom broju nagrađujemo pismo o Hornyju, no složit ćeš se da je riječ uistinu o originalnom uratku.
3. Primjećuješ li da je Kristina iz broja u broj sve zastupljenija?
4. To mi tvrdimo cijelo vrijeme.
5. Neke od spomenutih «goodiesa» smo već stavili na CD (npr. u ovom broju i u prošlom patcheve), a druge ćemo postupno uvesti.

GDJE SU VAM RECENZIJE?

Imam nekoliko pitanja i molim Vaš odgovor. U Vašem cijenjenom časopisu često na naslovnici napište ime neke igrice koja bi trebala ići u najave ili recenziju, a o njoj nema ni traga ni glasa. Ako niste sigurni da ćete do izlaska časopisa to moći napisati, preporučujem da to i ne objavljujete. Isto tako, zanima me zašto u nekim brojevima najavite recenziju neke igrice za idući put, a ista se potom ne pojavljuje. Ako je neka igrica prekasno izašla radi greške izdavača, preporučujem da prije toga provjerite hoće li biti na raspolaganju za navedeni idući broj.

Marin Radovan, Sraćinac

U pravu si, spomenuta nam se greška potkrala dvaput na naslovnicama Hackera, od čega je jedna bila u posljednjem broju, kada je na naslovnici bila navedena recenzija Bravehearta. Naime, u tiskaru prvo šaljemo korice časopisa, tj. naslovnicu, a dva dana nakon toga i ostatak časopisa. U prošlom se broju dogodilo da su se upravo u ta dva dana pojavili veći ekskluziviteti, koje smo moralo ubaciti nauštrb recenzije Bravehearta. Što se tiče najava za sljedeći broj, česte odgode izlaska naslova na koje nikako ne možemo utjecati su svakodnevna pojava u ovoj industriji zato nam se i događa da recenzija koju najavimo za sljedeći broj (i nekoliko puta provjerimo kod izdavača) ipak ne bude dostupna jer je igra u međuvremenu odgođena. Bilo kako bilo, u pravu si kada kažeš da su takve sitnice vrlo neugodne, ispričavamo se našem čitateljstvu zbog njih i obećajemo da ih više nećemo ponoviti.

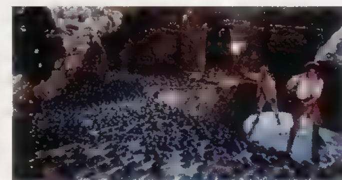


Gdje je nestala recenzija Braveheart a iz prošlog broja?

MUMIJA PROTIV MATRIXA

Ne mogu se pohvaliti da sam Vaš vjerni čitatelj ali mi je drago katkad pročitati Hacker. I baš kad sam pročitao novi broj, vidio sam da ste opisali film Mumija. Zašto baš Mumiju, a što je s Matrixom? Znam da se ukusi razlikuju, ali smatram da je Matrix zaslužio bar jedan redak! Ako ništa drugo, Matrix se ne zasniva na ispranoj temi kao Mumija, već je vrlo maštovit film popraćen kvalitetnim efektima i zanimljivom temom.
P.S. nemam ništa protiv Mumije, film je O.K. ali MATRIX je MATRIX.

Ivan Štaka, Zgb



Što je bolje: Mumija ili Matrix? O ukusima se ne raspravlja, no mi smo predstavili oba filma



PISMO, TJ. RAD MJESECA

P Šaljem vam fotografiju mog Hornyja, tako da vidite da ...iste jedini koji imaju tamnice na ...etvrtoj razini ispod zemlje. ...ače, ovisnik sam o igricama sa ...majevima, orkovima, čarob...acima i drugim fanatzijskim ...kovima. Prešao sam Warcraft 2, ...leroes 3, Dungeon Keeper 2, ... Kingdoms, Diablo i Baldur's ...ate te vas molim da mi pre...ručite još neke slične naslove. ...to tako, zanima me kada će ...ablo 2. ...iko od mene, srdačni pozdravi ... Crikvenice

Hornyja kojeg vidite na slikama sam sam izmodelirao u glini i mogu vam ga poslati ako želite.

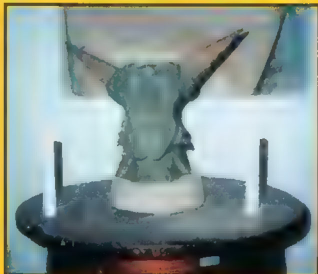
Domagoj Zoričić

O Domagoje, tvoje nas je pismo osvojilo na prvi pogled! Drago mi je da se nisi upustio u raspravu o temama koje su već toliko puta prožvakane u pismima čitatelja, nego si se potrudio i vlastitim rukama napravio nešto kreativno. Javi nam se što prije, željeli bismo načiniti kratki intervju s tobom i uživo vidjeti tvog Hornyja.

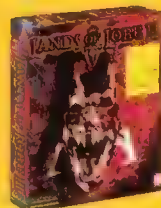
Pozdrav jedinom časopisu s kojim se igra....
Šaljem vam sliku mog Hornyja da vidite da niste jedini koji imaju tamnicu na 4 razini ispod zemlje.
I nače sam ovisnik o igricama sa zmajevima, orkovima, čarobnjacima i drugim fantastičnim bićima ... strategije ili u stilu Diabla. Prešao sam Warcraft 2, Heroes 3, Dungeon Keeper 2, T.h. kingdoms, Diablo i Baldurs gate (old one) ... vas molim da mi preporučite još neke ... te me zanima kad će Diablo 2.
Toliko od mene, srdačni pozdravi iz Crikvenice.
P.S. Hornyja na slici sam sam izmodelirao u glini pa ako želite mogu ga vam poslati.
... Zoričić

▲ **Domagoj se uistinu potrudio poslati originalno pismo. Pogledajte samo na kakvom ga je papiru napisao.**





...mjetnička vizija redakcijskog Horned Reapera, onako kako ga vidi naš čitatelj ...omagoj Zoričić. Horny je izvaljan u glini, težak je 10 kg i visok 40 cm.

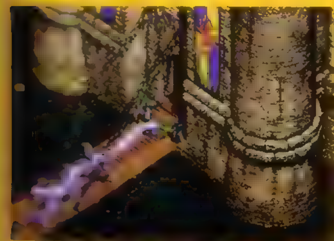


Iako se na našem tržištu može kupiti Lands of Lore 3 lokaliziran na hrvatski, Domagoju smo za njegov trud odlučili poklonit američku inačicu, koja je mnogo luksuznija i raskošnija. ▶

NAŠE PREPORUKE ZA DOMAGOJA

...ako si i sam spomenuo da ...ajviše voliš RTS-ove i RPG-ice, ...aš tim redakcijskih stručnjaka je, ... pomoć FBI-evih eksperata za ...sihološku analizu, specijalno za ...ebe sastavio popis naslova koje ...skoro očekujemo na tržištu, a ...oje nikako ne bi smio propustiti. Za detaljniji prikaz svakog naslo...va prolistaj izvješće sa ECTS-a u ...vom broju Hackera.

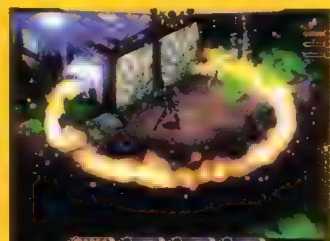
...NOX *(Westwood Studios)*
...dov NOX je izravna kopija ...ovog Diabla i, po svim najavama i ... se da je riječ o pravom hitu. ... ...vom se akcijskom RPG-u ... ...aktički način razmišljanja kao u ... dok su borbene scene nabijene ... i spektakularnim grafičkim ...rolija. Predviđeno vrijeme ... ...ij jeseni, mada kruže glasine ... ...igra mogla izaći još ovaj mjesec.



Diablo 2 *(Blizzard)*
Blizzard, po starom dobrom običaju, razvlači izlazak Diabla 2 do maksimuma, no impresije koje smo mi stekli igrajući beta verziju na ECTS sajmu u Londonu nisu bile pretjerano pozitivne. Načelno, riječ je o Diablu 1 s ljepšom grafikom, s većim mapama, s više NPC-a itd. Unatoč tome, ne sumnjamo da će igra steći golem broj idolopoklonika baš kao i njen prethodnik, Diablo 1.



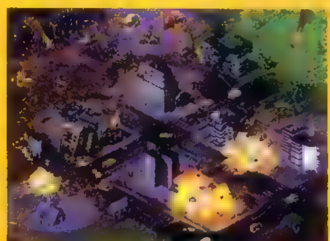
Revenant *(Eidos)*
Eidosov prvi ozbiljniji izlet u vode RPG-a izgleda prilično uvjerljivo: odlična 3D grafika, inovativan sustav real-time borbe, kompleksna priča u maniri pravog RPG-a i gomila statistike o vašim likovima bi trebali privući veliki broj ovisnika o RPG-u kojima uvijek dobro dođe «igra više».



Warcraft 3 *(Blizzard)*
Blizzard je ponovno iznenadio novinare na ECTS-u najavom Warcrafta 3. Osim potpune 3D grafike, značajan pomak je doživio i sam koncept pa u trećem nastavku možete odabrati čak šest rasa, a igra po prvi put kombinira RTS i klasičan RPG stvarajući tako žanr koji u Blizzardu zovu RPS, tj. Role Playing Srategy. Detalje pročitajte u pregledu Blizzardovih naslova u ovom broju.



Tiberian Sun (Westwood)
Westwoodov najnoviji, i dosad najbolji, izdanak C&C serijala igara. Klasičan RTS teško može postati boljim od ovoga – riječ je o najočekivanijem naslovu godine koji je, čim se pojavio, ušao na «all-times» ljestvice svih vodećih časopisa. Detalje pročitajte u recenziji iz prošlog broja.



O ...ostatak redakcije, a poglavi...a Patrik «DVD» Pencinger, ...oje mišljenje, što možeš i ... ...i prolistavši Hacker broj ... u kojem smo opisali Matrix. ... ...i češće čitati naš časopis :)

DRAGI GOSPODINE PATRIK

P Ne znam jeste li u rodu s gospodinom Damirom, ali dati takvu ocjenu Outcastu, samo 82%, to je da sjedneš i plačeš. Barem da je ocjena veća za jedno 5%, pa ajde, ali... Toliko hvaliti igru, a na kraju BUM – i ta strašna ocjena. Usput, tako dobru igricu mogli ste opisati malo opširnije. Što fali voxelima?

Goran iz Sarvaša

O Odgovara «dragi gospodin Patrik» glavom i bradom: U potpunosti stojim iza ocjene. Voxelima ništa ne nedostaje, osim hardverske akceleracije, koja i nije izvjesna u dogledno vrijeme.



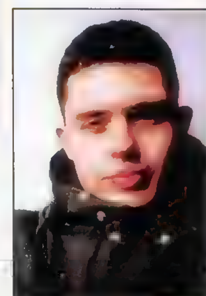
▲ **Da li je inovativni Outcast premalo ocijenjen i zašto?**

SRBIZMI U HACKERU

P U prošlom (51.) broju prvog HRVATSKOG časopisa za informatičke igre primjetio sam srbizme u tekstovima Damira R. na stranici dvadeset i četiri: («Čovek zvan Senka») pa zatim na stranici dvadeset i šest u prvom prikazu igre Leagacy of Kain: Soul Reaver («Bogami, ova glad seže do koske»). Ako Damir R. ne zna hrvatski pravopis odnosno hrvatski književni jezik, to je njegov problem. No, pitam se koji je posao Vaše lektorice? Ona je to trebala i morala ispraviti. Pitanje je zašto nije? Ah da, sjetio sam se, igrala je košarku s pismima. Nadam se da se te stvari neće događati i u sljedećim brojevima prvog hrvatskóg časopisa za informatičke igre.

Mislav Kovačec, Zgb

O Dragi Mislave, posao naše lektorice je lektura i korektura tekstova koje objavljujemo u Hackeru. Glede srbizama Damira Rukavine, dopusti na ovom mjestu kritiku: sasvim si pogrešno shvatio Damirov humor. Naime, kao fanatični obožavatelj Matakovićevih stripova i «Zločeste dece», Damir se često služi jugonostalgičarskim forama koje, uostalom, svako malo možeš čuti i u sklopu humorističnih emisija na našim radiopostajama. To je isto kao da kažeš da Zločesta deca ne znaju hrvatski jezik ili da glavna informativna emisija na Radiju 101 nema lektora samo zato što ima blok koji se zove «Vesti iz komšiluka». Dakle, glavu gore i ne beri brigu...



◀ **Traži se osvjedočeni jugonostalgičar Damir Rukavina. Posljednji put je viđen na prinudnom radu u Sibiru, kada je i snimljena ova slika.**

E N T E R T A I N M E N T   I S   O U R   G A M E



Ove je godine na ECTS-u bilo više posjetitelja nego prošle

Engleska prijestolnica, dom Jacka The Rippera i Sherlocka Holmesa, obitavalište engleske kraljice i tihi dom Freddiea Mercuryja. O da, i grad u kojem se svake godine održava ECTS.

ECTS '99

5.-7. rujna, Olympia Hall, London

ECTS je najveći europski sajam interaktivne zabave i drugi najveći svjetski sajam, iza E3-a, na kojem se okupljaju sva zvučna imena industrije želeći se pohvaliti igrama koji tek trebaju doći i pokazati se javnosti u najboljem svjetlu. Ove je godine bilo posebno zanimljivo na tim sajmovima jer je najavljeno mnogo novih naslova, a pojavila su se i nova tržišta i novi hardverski formati za igranje. Vaši reporteri se javljaju iz Londona, izravno s mjesta događanja, gdje su nakratko imali prilike uroniti u budućnost interaktivne zabave.

REPORTERI S TERENA
Kristijan Žibreg
Krešimir Mijić

DEVET KRUGOVA PAKLA

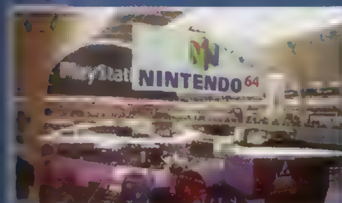
Iz vaše perspektive, dragi čitatelji, zacijelo vam se čini kako je nama lijepo – putujemo po svjetskim sajmovima i zabavljamo se. Prikažemo li vam stvari iz naše, novinarske, vizure, uvidjet ćete da sve i nije baš tako ružičasto. Putovanje izmori čovjeka, pogotovo ako je vremenska razlika veća, a tu su i neizbježna povlačenja po hotelima, trčkaranje s jednog mjesta na drugo zbog birokracije koja ne prihvaća vašu kreditnu karticu ili im se ne sviđa vaša viza, novinarska iskaznica ili nešto treće, živciranje u prometnom sustavu grada u kojem živi četiri puta više stanovnika negoli u cijeloj Hrvatskoj, neizmjerna gužva u sali kojom se gura [illegible], a sa svakog štanda dopire zaglušujuća glazba te, što je posebno zamorno, znojno trčkaranje s jednog mjesta na drugo noseći 10-ak kilograma brošura, mapa, prospekata, CD-a i ostalih press materijala. Sve to toliko izmori čovjeka da svaka pomisao na odmor i turističko razgledavanje postaje neprivlačna u usporedbi s prizorom kreveta koji jedva čeka podijeliti s vama dio novinarskih muka. Nakon jednog takvog dana, kad su tabani već užegli a ruke se upalile od nošenja pretrpanih vrećica, nitko nije bio sretniji od nas kad smo se dovukli do hotela, otuširali i bacili u krevet.

Nije nam bila namjera žaliti vam se, dragi čitatelji, niti bi to bilo prikladno (konačno, to nam je posao), željeli smo vam samo objasniti da to ipak nije godišnji odmor. Kako se od nas očekuje da uvijek budemo na samom izvorištu zbivanja, uopće nije upitna korisnost takvih putovanja s kojih uvijek donesemo dragocjene press materijale [illegible] mo o novitetima, sklopimo korisne kontakte, dogovorimo atraktivne nagradne igre u suradnji sa vodećim svjetskim izdavačima te u osobnim kontaktima s ljudima iz industrije otvorimo nove poslovne



[illegible] jedna od karakterističnih londonskih razglednica

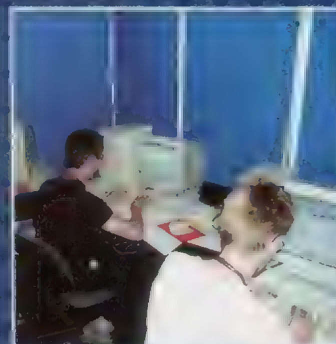

[illegible] cure za [illegible] pažnju muške publike

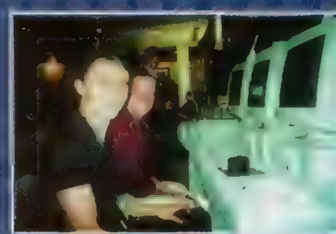


[illegible] konkurencija, ha?


"Ceca s Meseca" na Virginovom štandu


3dfx je utrošio znatna sredstva na vlastitu promociju


Svako jutro vaši novinari su slali web izvješće iz press officea


Atmosfera sa Activisonove prezentacije Vampirea


Glavni programer Unreal Tournamenta


Novi nastavak Crammondove formule je polučio veliki interes



Konamiev inovativni kontroler za plesanje - što li sve neće izmisliti.

ogućnosti i proširimo horizonte. ...etivši ovogodišnji ECTS, uvjerili ...o se da se isplatilo otići na nj ...o je noviteta bilo manje negoli ... prošlogodišnjem, ponajprije ...og E3-a, na koji je većina ...duzeća ove godine ipak stavila ...lasak, a o kojem smo također ... u našem časopisu.

SAJAM NA ZALASKU?

...av je bio ovogodišnji ECTS? Slab. ... izgovorio sam to. Slab, slab, ... U usporedbi s prošlogodišn... priredbom, na kojoj je uistinu ... predstavljeno mnogo noviteta, ... su se godine stvari bitno izmije... Iako je broj posjetitelja bio veći ...o prošle godine, organizator ...er Freeman je imao velikih ...ema s nagovaranjem velikih ...ača da sudjeluju na sajmu. ... su Electronic Arts i ...son. GT Interactive je zakupio ...o manji štand na kojem je pred...o svoju GT Replay zbirku naslova ...ženim cijenama, a pravi je šok ...ostanak SEGE. Doduše, poton...ola zastupljena zahvaljujući ... partnerima koji su instalirali ... broj Dreamcast konzola da ...ogu prikazati naslove u izradi. ...smo zadovoljili novinarsku ... informacijom, pokušali smo ... kakvu to zavjeru kuhaju ...avači te zašto bojkotiraju ECTS, no razočaralo nas je njihovo jednostavno objašnjenje. Naime, utrošili su mnogo novca na prezentaciju svojih proizvoda na E3-u pa su procijenili da im dodatni trošak za ECTS nije potreban. Objašnjenje bi funkcioniralo da Activision i EA nisu zakupili prostor izvan Olympia Halla na kojem su ipak održali velike (skupe) prezentacije svojih naslova te nam jedino preostaje zapitati se tko tu kome pokušava smjestiti.

Razgovarajući s drugim kolegama, došli smo do istog zaključka: ECTS umire, a dva su razloga za to. Prvi, održava se svega nekoliko mjeseci nakon E3-a. Drugi, upravo monumentalnost i svjetski značaj tog sajma umanjuju ugled koji je prije koju godinu uživao ECTS. Organizator malo što može učiniti da bi popravio stanje, stoga, procjenjujemo, ECTS-u ostaje nekoliko godina života. Naravno, realno je očekivati da će se E3 vjerojatno početi održavati dva puta godišnje – jednom u Americi i jednom u Europi – i to će onda biti kraj ECTS-a.

No, dosta zlogukih slutnji. Ipak se isplatilo vidjeti što nam industrija zabave priprema u sljedećih nekoliko mjeseci, našlo se tu i nekoliko noviteta koje nismo vidjeli na ovogodišnjem E3-u u Los Angelesu, a nadamo se da će vam i pregled događanja koji smo vam pripremili na nekoliko stranica biti zanimljiv, informativan i koristan.

Croc 2 i Šokre

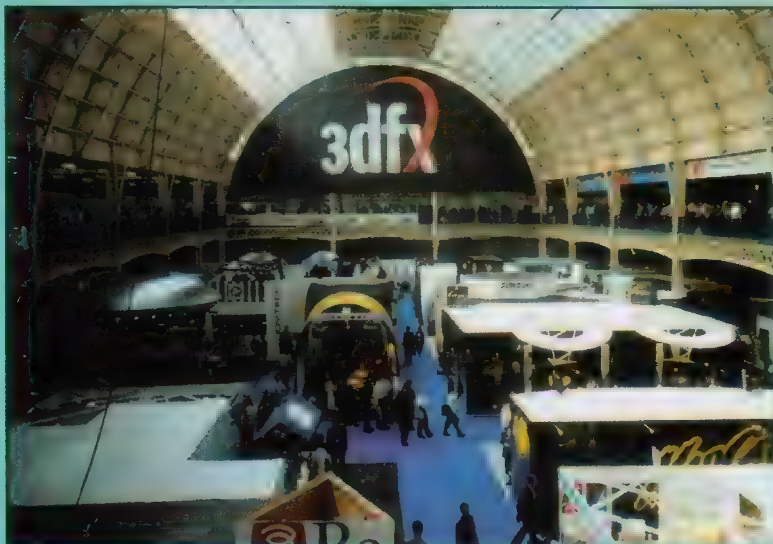
Računalne igre postale su toliko masovne da su se uvukle gotovo u svaki dom. Pojava igraćih konzola omogućila je igranje i onima koji o računalima ne znaju ništa, niti žele znati. Kolike je razmjere poprimila ta industrija najbolje ilustrira podatak da se u Londonu tradicionalno crveni autobusi na kat prebojavaju u boje Lare Croft, a da Crash Bandicoot uredno zauzima golem broj jumbo plakata po gradu. Vaš se novinar slikao na autobusnoj stanici na kojoj je reklama za igru Croc 2 pa neka bakice koje idu na tržnicu čudom gledaju o čemu se tu radi. Ma, zapravo reklama je namijenjena djeci koja autobusom idu u školu i njihovim roditeljima, da znaju o čemu to njihovi klinci po cijele dane pričaju.



Školski primjer omasovljenja industrije interaktivne zabave u praksi: Hackerov novinar, budući maneken i karizmatični voditelj «Virusa» - Krešimir Mijić – u najnovijoj reklamnoj kampanji Fox Interactivea za Croc 2. Ne pitajte koliko su mu platili...

Hardware: što je in, a što out?

Danas se na propulzivnom hardverskom tržištu sve svodi na nekolicinu ključnih imena poput Intel, AMD, 3dfx, nVIDIA itd. Spomenute tvrtke su se na ECTS-u doslovce trgale u privlačenju pozornosti i objavi novih "revolucionarnih" tehnologija. Što se doista novoga nudi, a što je "magla" koju nam proizvođači hardwarea pokušavaju uvaliti.



3dfx

Tresla se brda...

Rodilo se niš. 3Dfx je jednostavno morao izbaciti nekakav Press Release kada je nVidia najavila svoj GeForce. Bila je to najava kolosalnog T-Buffera, koji je malo tko razumio, a predstavljan je kao donošenje specijalnih filmskih efekata na računalo. Inteligentnom uporabom pojmova 3Dfx-ov marketing je iz naprednog antialiasinga i fokusiranosti kamere, ovisno od dubine polja, stvorio nekakvu ekskluzivnu novu mogućnost. Prošli se mjesec također mnogo šuškalo o novoj 3Dfx-ovoj kartici, Napalm, Voodoo4, ili samo V4. Pošto još nije najavljena, nitko joj ne zna ni ime. Uglavnom, izlazak dotične na tržište predviđen u posljednjoj četvrtini tekuće godine odgođen je za prvu četvrtinu sljedeće. Posljednje informacije kažu da će se početi prodavati koncem trećeg mjeseca. Kada je 3Dfx vidio mlak odaziv na njihov revolucionarni T-buffer koji, kako se čini, i neće biti spreman za Voodoo 4, najavili su novu superrevolucionarnu novinu, kompresiju tekstura (koju S3 ima već od prve Savage 3D kartice). Njihova nova tehnologija je, tvrde, bolja od S3TC i itekako će zaživjeti u novim igrama. Vidjet ćemo... Uglavnom, na ECTS-u su nas razočarali. Najimpresivnija stvar je bila prezentacija T-buffera pomoću 8 (osam) SLI spojenih Voodoo 2 kartica (brzina - oko 30 fpsa). Ne znam za vas, ali čini mi se da je 3Dfx ovu rundu spušio. Veliki transparent preko cijele sale nije dovoljan za dominaciju tržištem sljedećih godinu dana...





S3

Nova milenijumska divljakuša...

Jedini pravi pretendent na tron 3D grafike nVidii bit će S3 sa svojom Savage 2000 karticom u dvije verzije od kojih će brža raditi na brzini od 200 MHz (memorija/core). Najavljene su napredne video I/O mogućnosti te dodatno poboljšana akcelerirana reprodukcija DVD-a. Maksimalna podržana količina memorije iznosi 64 MB. Kao i GeForce, novi Savage ima mogućnost simultane obrade 4 teksturirana pixela. Tu je i podrška za famozni T&L za koji se brine S3TL dio kartice. Podržano je 8 hardverski ubrzanih svjetala, baš kao i kod GeForce kartica. Bit će iznimno zanimljivo pratiti nadmetanje ovih dviju tvrtki (NVIDIA vs. S3), pogotovo ako znamo da se Diamond, jedan od najvećih proizvođača nVidia kartica, spojio sa S3-om i da neće prozvoditi GeForce 256 kartice. Naša prognoza: nVidia će se spojiti s Creative Labsom... Savage 2000 na papiru izgleda podjednako moćna kao GeForce. Vidjet ćemo koliko je tko lagao i tko će bolje proći na tržištu kada se pojave koncem mjeseca.





ZAMAH DVD-A

DVD će preteći VHS po popularnosti unutar 4 godine. To znači da su i najoptimističnija očekivanja prešišana i da je novi standard prešao "point of no return".

JOŠ TNT-A 2!

Da od TNT2 čipa još nismo čuli sve, potvrđuje informacija da su Ali i nVidia predstavili novi Aladin TNT 2 chipset. Naime, na matične ploče s Ali chipsetom bit će integrirana TNT2 grafika. Već su najavljene matične ploče s dotičnim novim chipsetom od strane Aopena, Abita, Gigabytea...

TOSHIBIN DVD-R SNIMAČ

Toshiba je izbacila na tržište prvi CD/CDRW/DVDR snimač 4x brzine neovisno o kojem se mediju radi. Ovo je prvi Toshibin snimač. Znači li dolazak DVD-R snimača početak piratiziranja DVD filmova!



NOVE ZVUČNE CREATIVEA

Creative Labs, naš omiljeni proizvođač multimedijalne periferije za osobna računala, opet nas je razveselio. Naime, najavljena je nova zvučna kartica. Riječ je o proširenju Live! serije. Nova kartica koja se krije iza imena Platinum donosi zgodnu novost: dodatni ulazi/izlazi premješteni su s daughterboard kartice na prednju stranu kućišta računala, tako da će biti smješteni u jedan 5.25" drive.

MICROSOFT

Evo i Microsofta u svijetu konzola!

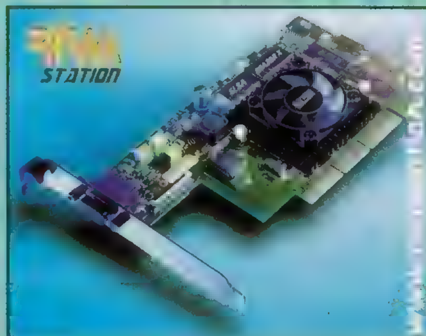
Iako Microsoft još uvijek nije službeno najavio svoju novu konzolu (trenutačnog naziva X-BOX), nekolicina je novinara pozvana na superekskluzivnu demonstraciju tog novog sustava na ECTS-u. Konzola će biti utemeljena na PC tehnologiji, i to na 500 MHz Intel procesoru (vjerojatno P3) s nVidia GeForce grafičkom karticom. Medij pohrane igara bit će DVD, no još nije objavljeno hoće li se na konzoli moći gledati i filmovi – ako je suditi po pozitivnom odjeku potencijalnih kupaca što ga je nedavno doživio Sony najavivši da će Playstation 2 moći reproducirati DVD naslove, čini se da hoće. Jedna od glavnih specifikacija sustava će biti višegigabajtni tvrdi disk. Ovaj interni način skladištenja podataka će biti, po nama, glavna prednost Microsoftove PC-BOX konzole (hmm, X- BOX...) nad ostalima (PS2, Nintendo Doplhin i SEGA Dreamscast). Za razliku od Dreamcasta i Windowsa CE, ova će konzola imati pune Windowse (2000?), 64 MB memorije, 56K modem i IE5 temeljen internet pretraživač. Iako će sve to oko Božića posjedovati i prosječan jači PC, X-Box ima svojih prednosti - manju cijenu, instantno podizanje sustava te iznimno jednostavno upravljanje - što će je razlikovati od PC temeljenih igraćih sustava, a spajati sa svijetom konzola. Dodatnu prednost nad konzolama osigurat će kompatibilnost s PC igrama, no nismo sigurni da će se igre s X-BOXA moći igrati na PC-u.

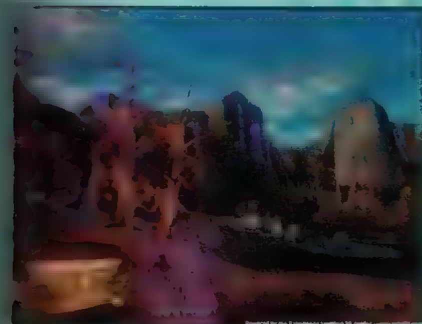
Microsoft

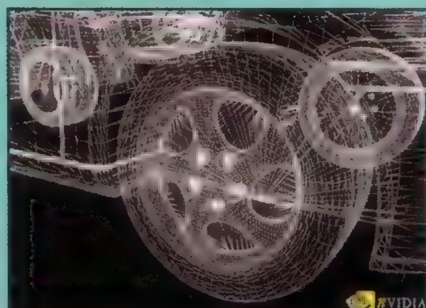
nVIDIA

Najavljuje novi čip

[illegible]-dva po zaključenju prošlog broja, nVidia [illegible]avila što se krije iza onoga što smo prije [illegible]navali pod imenom NV10. Riječ je o pot[illegible] novom proizvodu zbog snage naz[illegible]om GPU (Graphics Processing Unit). [illegible]oj grafike kreće se smjerom koji su davno [illegible] vrhunske radne stanice (čitaj: [illegible] Graphics). Poslove oko preračunavanja [illegible] sve više na sebe preuzima procesor na [illegible] ostavljajući glavni slobodnim za [illegible]avanje fizičkih karakteristika svijeta, [illegible] AI protivnika i sličnih procesorski [illegible]mih radnji. Na početku je sve vezano [illegible]ku radio procesor, a grafička je samo [illegible] frameove koji bi potom bili [illegible]ani na monitor. CPU je radio [illegible] je 3Dfx izbacio Voodoo [illegible] ideja koja je dovela do [illegible] ubrzanja bila je iznimno [illegible]na: neka se renderiranje i [illegible] tekstura radi na kartici, a [illegible] neka radi ostalo. Sve do današnjeg [illegible] to je bio najveći skok u oslobađanju [illegible] od zadataka vezanih uz grafiku. [illegible] 256 čip objedinjuje sve otprije poz[illegible]te 3D akceleracije, ali dodaje i dva [illegible]mno važna - 3D transformiranje [illegible] hardversko osvjetljenje (8 hardver[illegible]a u sceni). Dakako, tu je i 256-[illegible]ca (memorija na grafičkoj-[illegible] GeForce 256 je prva kartica koja [illegible]nosti simultano renderirati 4 pix[illegible] 2 teksture, ili 1 sa 4 teksture). [illegible]e svu svoju snagu pokazati u sprezi s Microsoftovim DirectX-om 7.0 koji [illegible]što nije." Nove mogućnosti u DX 7 [illegible] mapiranje 3D prostorne teksture na [illegible]to u obliku kocke, što će uvelike [illegible]fleksije na objektima. Sam čip je [illegible]o kompleksan te sa svojih 23 mili[illegible]stora šiša Pentium 3 za 100%. [illegible]nanja 3D grafike s pomičnim zarezom iznosi oko 50 GigaFlopsa, što je jednako nekad superračunalu sa 256 procesora, a danas tvrtki u stečaju, poznatom Crayu. Sve rečeno omogućava novoj nVidiinoj kartici računanje do 15 milijuna poligona u sekundi, i propusnost od 480 Mtexela/s (texel=teksturirani pixel). Maksimalna količina memorije iznosi suludih 128MB, no realno je za očekivati da će većina kartica dolaziti sa 32 MB. OpenGL je potpun, za razliku od nekih drugih proizvođača koji već nekoliko godina ratuju s ovim API-em... GeForce 256 kartice najavili su Creative Labs, Elsa, Guillemot, Asustek, Canopus i Leadtek. Očekuju se na tržištu tijekom 10. i 11. mjeseca, a cijena im neće biti manja od 2000 kn. Na ECTS-u smo bili nazočni demonstraciji mogućnosti dotičnog čipa - čini nam se da vrijedi svake kune i da mu neće biti teško poraziti ostale proizvođače (čitaj:3Dfx) u sljedećem razdoblju.









LOGITECH

Pregršt novina...

Lođitek, proizvođač većinom ulazne periferije za računala (miševi, tipkovnice, jostici) predstavio je pregršt novina na ECTS-u. Izdvajamo vam multimedijalne, bežične tipkovnice kojima se dodaju novi gumbi, postaju mini-USB hubovi, a sve je češća i infracrvena veza na relaciji tipkovnica-računalo. Nove Logitech tipkovnice objedinjuju sve to (ovisno od modela). Desetak dodatnih tipki će itekako pomoći i ubrzati svakodnevni rad (mogu im se dodijeliti makrokomande). Sve tipkovnice imaju površinu za postavljanje dlanova u prirodniji položaj pri pisanju. Mnogima će, vjerujem, odlučujući faktor pri kupnji baš ovih Logijevih tipkovnica biti njihov dizajn. Jedva čekamo da se pojave na domaćem tržištu, nadamo se da će biti lokalizirane....



Kontroleri: otvorena bitka za prijestolje

Bijasmo iznenađeni količinom novih igraćih periferija predstavljenih na ECTS-u. Evo nekih za koje vjerujemo da su zavrijedile da ih izdvojimo...

SCREENBEAT SOUND STATION

Iako možda ne zvuče najbolje na svijetu, ovi bi se zvučnici mogli natjecati za zvučni sustav najmoćnijeg izgleda. Za šminkere, dolaze i u iMac kombinaciji boja, prozirno-plavoj.





PC AVENGER PAD



Analogno/digitalni gamepad s 8 gumba, throttle kontrolom, različitom brzinom autopucanja itd.

GAMEBOY u BOYI



Mnogo je novca potrošeno za promociju Gameboya koji sada dolazi u mnogo boja. Pogledajte samo taj izložbeni prostor!



PC TRIDENT PAD

Gamepad po dizajnu presličan Nintendovu (N64) kontroleru pa bismo mogli za ključiti da je riječ o krađi dizajna. Ima 8-smjerni d-pad, i analogni thumbstick. Posebnost ovog kontrolera je mali LCD ekran na kojem možete precizno podešavati telemetriju potiska i kormila. Radi optimalnog ležanja u ruci, obložen je gumom, što će igru učiniti iznimno ugodnom.





POKEMON!

Kao ozbiljan kandidat Gameboyu, predstavljen je POKEMON. Iako kvalitetnije grafike, sumnjamo da će dostići njegovu popularnost.



SUPER STOLAC

Ako proizvođač ovog čuda održi obećanje, uskoro ćemo ga testirati...



3-LOGIC

Ova tvrtka predstavila je na sajmu cijelu svoju izdašnu ponudu!

LOGITECH i ZVUK

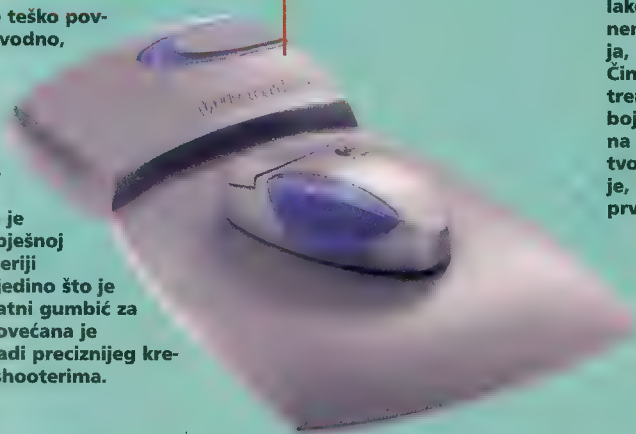
Logitech je predstavio svoje najkvalitetnije zvučnike dosad, Soundman X2. Riječ je o sub-sat sustavu impresivnog zvuka i futurističnog dizajna. Valjda ćemo ih uskoro vidjeti na testu.





Force feedback miš

[illegible] nam je teško pov-[illegible]erovati, navodno, [illegible] radi [illegible]dlično. [illegible] [illegible] [illegible] se i [illegible] uvjeri-[illegible] Oblik [illegible] vjeran je [illegible] uspješnoj [illegible]usman seriji [illegible]gitecha, jedino što je [illegible] dodatni gumbić za [illegible] a i povećana je [illegible]zolucija radi preciznijeg kre-[illegible] u FP shooterima.



Još 3-Logica

Iako o ovom volanu nemamo mnogo informacija, cool izgled je siguran. Čini se da je neki novi trend raditi volane u žutoj boji... Ovaj 3-logic model je na sajam stigao izravno iz tvornice, još topao. Riječ je, naime, o jednom od prvih proizvedenih modela.



[illegible]ovi Wingmani

[illegible] smo vam pred-[illegible] Logitechovu [illegible]ingman seriju, stižu novi [illegible] iste. Po izgledu bi [illegible] trebali biti prva [illegible] slici je Attack 3 [illegible]



Nova Wingman Formula

I volan Wingman Formula se pomladio, a sve u čast novog milenija. Na slici ga vidite u cool žutoj izvedbi.



Wingman Gamepad Extreme

Definitivno najljepši postojeći Gamepad. Odlično leži u ruci, ima 6+2 gumba + 8-smjerni d-pad. Finiš je tamnoplavo-narančasti.



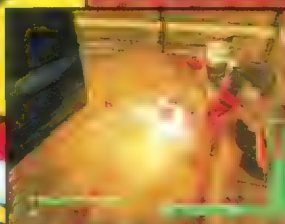




SEGA-ini specijalizirani automati za igru su još uvijek vrlo popularni u zabavnim centrima – i mi smo posjetili jedan takav u Londonu



Najnoviji Alone in the Dark 4 uistinu izgleda impresivno u visokoj razlučivosti na Dreamcastu



Ovakve igre će sigurno pomoći prodaji konzole :)

U Rageovom nogometu sve vrvi od Dreamcast reklama



SEGA
Povratak iz pepela

Što je na ECTS-u predstavio nekoć najveći konzolaški gigant? Ne biste vjerovali, ali SEGA nije izravno ni sudjelovala na sajmu.

Tvrtka je odlučila ne izlagati na ECTS-u jer su golema sredstva usmjerena na marketinšku kampanju koja je u punom jeku. Dreamcast je bio zastupljen na [illegible] posredstvom SEGA-inih par[illegible] koji su na svoje štandove instal[illegible] konzolu. Kao što smo već pisali [illegible] je trebao biti službeni datum [illegible] prodaje Dreamcasta na [illegible]skom tržištu, no tvrtka je bila [illegible] odgoditi datum izlaska kon[illegible] do 14. listopada. Po riječima [illegible] predsjednika SEGA-e *Soichiro [illegible]ajinja*, koji je u londonskom [illegible]onwealth institutu otvorio [illegible] premijeru Dreamcasta [illegible]koliko tehničkih poteškoća [illegible] *[illegible]esiom ISP (davateljima Internet* [illegible]) je odgodilo izlazak [illegible]mcasta. Kao što znate [illegible] se u cijelom svijetu proda[illegible] standardno ugrađenim 56[illegible] modemom, a kako tvrtka namjerava [illegible] Internet mogućnosti [illegible] [illegible]

daja u Europi ispuniti sva predviđ[illegible] Tome u prilog sigurno ide [illegible] lista od 30-ak raspoloživih [illegible] taj broj se iz dana u dan po[illegible]. Takvom je razvoju situacije [illegible] pridonijelo i pametno stra[illegible] povezivanje s Microsoftom jer Dreamcast kao operacijski sustav rabi Windowse CE, što znači da je [illegible] izrade naslova bitno skraćeno [illegible] tovo ako se konvertiraju posto[illegible] [illegible] [illegible]ljivo pratiti [illegible] ćemo vas i [illegible] na stranicama [illegible]

Dreamcast i Virgin Megastore

U okviru skupe marketinške kampanje koju SEGA provodi već dva mjeseca u Engleskoj, u sve veće lance trgovina, pa čak i restorane brze hrane, su instalirane Dreamcast konzole na kojima posjetitelji mogu slobodno igrati igre. Tako smo i u Virgin Megastoreu naišli na jedan cijeli prostor posvećen Dreamcastu, gdje uvijek vlada velika gužva, a kako i ne bi kad je to Englezima jedinstvena prilika da osjete kako je igrati na konzoli koja još nije na tržištu. Iako smo mi već "špankali" Dreamcast na E3 sajmu u LA-u, nismo mogli odoljeti –iskušali smo nove naslove koji uistinu izgledaju impresivno. Predviđamo Dreamcastu svjetlu budućnost i odličnu prodaju.



Glavna furka u golemom multimedijalnom lancu trgovina Virgin Megastore je "špankati" Dreamcast konzolu u pauzi između dvije šoping groznice.

KRATKE VIJESTI

SEGA I EXCITE
SEGA je potpisala ugovor s poznatim on-line divom Exciteom koji joj stavlja ekskluzivno na raspolaganje pretraživačke mogućnosti Interneta za Dreamcast konzolu. Prema potpisanom ugovoru, korisnici Dreamcasta iz Engleske, Italije, Njemačke, Španjolske i Francuske će moći pristupiti lokaliziranoj i Dreamcastu prilagođenoj inačici Exciteovog pretraživačkog servisa.

DC-UK
Izdavački div Future Publishing je čak tri tjedna prije europske premijere na tržište izbacio specijalizirani Dreamcast časopis imena "DC-UK". Popraćen velikom marketinškom kampanjom i odličnim webisteom na www.dc-uk.co.uk , sigurno je da će ovaj časopis i njegova lokalizirana izdanja biti obvezatno štivo vlasnicima Dreamcast konzola.

Half-Life na Dreamcastu
Glasine koje su dugo kružile Netom su konačno i potvrđene: u izradi je Half-Life za Dreamcast konzolu. Izlazak igre se očekuje do kraja godine.

DVD Player kao dodatak
SEGA je potvrdila da će uskoro izbaciti na tržište DVD Player za Dreamcast kako bi se mogli oduprijeti PlayStationu 2 koji DVD ima standardno ugrađen. U ovom trenutku još nije jasno za što će se DVD uređaj rabiti te da li će se na taj način na Dreamcastu moći gledati DVD filmovi.

SEGA

ZOLA

Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

trgovina1@zola.hr
ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583

NOVO!
ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

POSJETITE NAS NA INFO 99 PAVILJON 8 ŠTAND 31

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA - www.zola.hr - YAMAHA, SAITEK, LMP

HACKER CLUB **POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!**



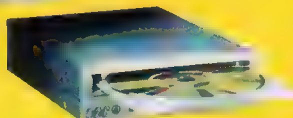

Microsoft
LOGITECH
LMP media products ltd
Genius
Saitek




EPSON
HEWLETT PACKARD

HEWLETT PACKARD
EPSON
Panasonic
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX



YAMAHA



GVC
3Com
USRobotics

Genius




LOGITECH
Microsoft



LMP media products ltd
Microsoft
Saitek
FORCE FEEDBACK

PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD:

PlayStation
LMP media products ltd



IGRE i KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE STEERING WHEEL S PEDALAMA

YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 6416S SCSI INT.	2887,00 kn
YAMAHA CRW 6416SX SCSI EXT.	na upit
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2513,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1330,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	2700,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537,00 kn
SPORTSTER V90	1099,00 kn

SAITEK	
R4 FORCE FEEDBACK VOLAN	1370,00 kn
CYBORG STICK 2000 JOYSTICK	315,00 kn
X8 - 30 JOYSTICK	243,00 kn
CYBORG 3D PAD	447,00 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 610	1050,00 kn
HP 695 C	1542,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	4150,00 kn
HP 1100A LASER JET/SCAN/KOPIRNI STROJ	5367,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD TDK	15,25 kn
CD KODAK	16,99 kn
CD MITSUI	16,99 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	16,99 kn
CD RICOH	16,99 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	16,99 kn
CD TDX	16,99 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1110,00 kn
EPSON STYLUS 640	1499,00 kn
EPSON STYLUS 740	2300,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 750	2913,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

U CIJENE JE URAČUNAT PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

EPSON COMPAQ FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD Panasonic Canon Microsoft

Trenutni igrački hit: Gameboy Color u rukama hackera. Dobite malenu lampicu koja vam omogućuje da igrate i u uvjetima slabe vidljivosti (čitaj: ispod deke kada vas roditelji potjeraju na spavanje). Ludo, zar ne?

Ronaldo V-Football: bez nogometa se ne može ni na Gameboyu

Crvi na Gameboyu izgledaju sasvim odlično!

Od Pokemona se jednostavno nije moglo pobjeći na Nintendovu štandu

NINTENDO povratak u pepeo?

Čini se da je ovo posljednja uspješna godina za Nintendo 64 koji više jednostavno ne može izdržati pod naletom mnogo superiornijeg Dreamcasta niti se broj raspoloživih naslova može mjeriti s katalogom igara za PlayStation.

[illegible]

NeoGeo Pocket je trenutačno najveća konkurencija Gameboyu

I dalje dva ljuta rivala: PlayStation i Nintendo



Crash i Krešo: prvi je karizmatična lisica i zaštitni lik PlayStationa, a drugi je karizmatični voditelj emisije «Virus» i maskota Hackera



Konačno je Sony pokazao kako će izgledati PS2





Registracija novinara na Sonyjevom štandu - kombinaciji golemog ekrana i decentno obučenih hostesa - se pokazala vrlo efektnom.



Interes za prezentaciju tehničkih mogućnosti PS2 nije jenjavao sve do završetka sajma



Gdje je PlayStation, tu je i EIDOS sa svojom hijenom Larom

SONY od pepela do zvijezda

Što očekivati od proizvođača najprodavanije konzole današnjice (preko 60 milijuna prodanih primjeraka) na ECTS-u? PlayStation 2? Naslove za koje nitko prije nije čuo? Ništa od spomenutog. Sonyjeva nazočnost na ECTS-u se svodila na utvrđivanje vodeće pozicije i demonstraciju sile.

Sonyjeva nazočnost na ECTS-u je bila vrlo predvidljiva jer je tvrtka ispucala sve adute na E3-u. Gomila već poznatih naslova i onih koji će izaći do kraja godine, već otprije nam poznate demonstracije tehničkih mogućnosti PlayStationa 2 te prekrasan izložbeni prostor nisu bili nešto što već prije nismo vidjeli, tako da je općeniti utisak bio taj da je Sony igrao na sigurno i učvršćivao svoje pozicije. Unatoč strahovanjima mnogih, najava PlayStation 2 ne znači kraj razvoja igara za jedinicu naprotiv. Po riječima Chrisa Deeringa, predsjednika Sony Computer Entertainment Europe, *«očekujemo da će se igre za PlayStation razvijati još barem tri godine, tim više što će PlayStation 2 moći pokretati sve naslove s jedinice»*.

PLAYSTATION 2

Bez obzira što su se na ECTS-u vrtjele stare, već viđene prezentacijske animacije za PlayStation 2, iščekivanje i pozitivna nabrijanost osjećala se na svakom koraku. Razlog tomu je Sonyjevo obećanje da će njihova nova inkarnacija popularne konzole doživjeti svoju svjetsku premijeru na sada već završenoj priredbi Tokyo Game Show, gdje je tisuće posjetitelja gladnih informacija vidjelo moćnu crnu kutiju koja već sada predstavlja revoluciju u kućnoj videozabavi. O čemu je riječ? PlayStation 2 je od sada i službeni naziv konzole, a skraćenica je PS2. Sony nije htio mijenjati nazive koji su se već dugo ustaljeni na Internetu. Prodaja u Japanu počinje 4. ožujka 2000. po cijeni od 39,800 yena (što je oko 375$ ili 700 DM u nama bližoj valuti). U Americi i Europi bi se trebao pojaviti u prodaji koncem 2000. a predviđa se da će do tada cijena pasti na 300$. Kao što možete vidjeti na slikama, konzola je crne boje, dizajnirana tako da se može postaviti uspravno ili vodoravno. Detaljan prikaz PS2 i njegovih mogućnosti, popis nadolazećeg softvera i hardvera, izvještaj s Tokyo Game Show priredbe te intervju s Chrisom Deeringom, predsjednikom Sony operacija za Europu, koji su u Londonu napravili naši novinari možete pročitati u novom broju PSX-a. U svakom slučaju, vrlo je izgledno da u ovom trenutku nitko ne može poljuljati Sonyjevu poziciju.

Sony Party

Sony je oduvijek bio poznat po raskošnim partijima za novinare, poslovne partnere i ostalu svitu koja je popratni inventar PlayStationa, no ove godine su nas posebno iznenadili pravim rave koncertom na kojem je nastupala poznata grupa Faithless te nekolicina etabliranih londonskih DJ-a. Besplatno piće, odlično ozvučenje te spektakularan laserski light-show će sigurno dugo ostati u pamćenju svih koji su se uspjeli domoći karata do kojih je bilo praktički nemoguće doći, a naši reporteri su napravili mnoštvo fotografija koje možete vidjeti, dakako uz pokoji trač.



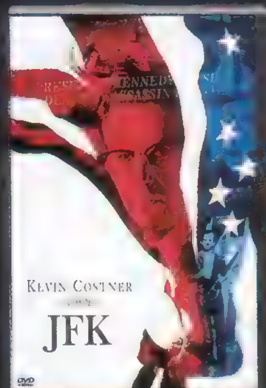
Sony party: «This is our church, this is our religion», pjevao je frontman grupe Faithless za više od tisuću obožavatelja PlayStationa u delirijumu

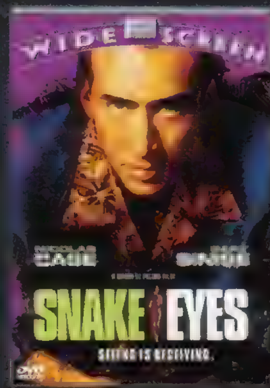
NAJNOVIJA IZDANJA

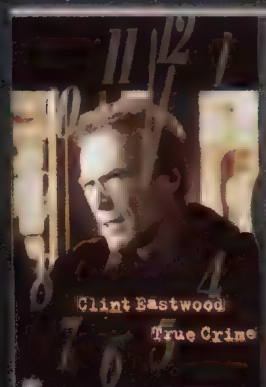














NAJBOLJI FILMOVI, BOLJI NEGO IKADA, OD SADA I U VAŠEM DOMU.





ISSA

DISTRIBUCIJA: ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99, Zagreb, tel./fax: 01 216-943

STARSHIP TROOPERS
THE ASSASSIN (POINT OF NO RETURN)
GUILTY as SIN
SOLDIER
EXECUTIVE DECISION
DEMOLITION MAN
MAD MAX 2 (THE ROAD WARRIOR)
BATMAN FOREVER
DEAD PRESIDENTS
WHITE FANG
PRACTICAL MAGIC
PRIVATE BENJAMIN
Arthur
Caddyshack
VACATION
"10"
PRESUMED INNOCENT
NEW JACK CITY
You've Got Mail
ROLLING STONES
FAIR GAME
SNAKE EYES
mafia!
THE NEGOTIATOR
FINAL ANALYSIS
FRANTIC
My Fair Lady
ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST
JUSTICE
ON DEADLY GROUND
THE EXORCIST
ENTER the DRAGON
JFK
THE GAUNTLET
PALE RIDER
THE OUTLAW JOSEY WALES

HRVATSKI EKSKLUZIV!

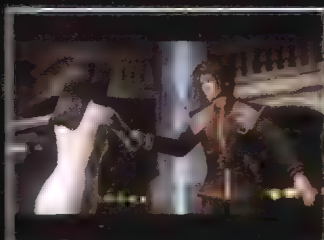
PlayStation® 2

A GLIMPSE OF THE FUTURE



Samo u novom broju PSX-a možete otkriti sve detalje o novoj Sonyjevoj superkonzoli!

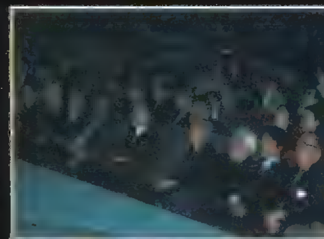
- konačne specifikacije
- prve slike konzole
- popis i prikaz prvih naslova
- datum izlaska i cijenu
- intervju s Chrisom Deeringom, predsjednikom SCEE
- sažetak pressice održane na Tokyo Game Show u Japanu








Predstavljamo vam: PlayStation 2










NA SVIM KIOSCIMA NOVI

PSX

U PONEDJELJAK 18. LISTOPADA!



Sljedeći broj Hackera donosi posebnu sekciju na HackCD-u posvećenu PlayStationu 2. **Pogledajte** demonstraciju tehničkih mogućnosti konzole, **saznajte** detaljne tehničke specifikacije, **vidite** kako će izgledati igre za PlayStation 2 koje su tek u razvoju, **uljepšajte** svoje Windowse gomilom visokokvalitetnih slika same konzole.

Sljedeći HackCD je multimedijalni raj za sve štovatelje PlayStation konzole.

NAPOMENA: Za pokretanje HackCD-a treba vam PC kompatibilno računalo s Pentium 133 procesorom ili jačim, [illegible] MB memorije, 4X CD-ROM pogonom i Windowsima 95. HackCD se ne može pokrenuti na PlayStation konzoli.

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Electronic Arts

Vodeći svjetski izdavač računalnih igara nije nas na ovogodišnjem ECTS-u pretjerano razveselio svojim izborom naslova za sezonu 1999./2000. Ili smo možda od njega navikli samo na najbolje?



C&C: Renegade

Tek jedan od uobičajnih trenutaka u životu jednoga GDI komandosa

Budući da je nedavno izašao Tiberian Sun, nije bilo za očekivati od Westwooda bilo kakav spomen idućeg Command&Conquer naslova ili bilo čega sličnoga, a upravo su nas Electronic Arts i Westwood na ovogodišnjem ECTS-u ugodno iznenadili.

Bez imalo čuđenja, nevjerojatno brzo se podigao hype oko Tiberian Suna, trećega po redu Command&Conquer naslova, jednog od RTS serijala koji je u cijelosti pomogao definirati taj žanr računalnih igara. Velikim marketinškim mozgovima iz Electronic Artsa nije trebalo dugo da shvate kako mogu svoje posljednje ulaganje (kupnju dijela Virgin Interactivea, a time i Westwooda) višestruko unovčiti što skorijim izdavanjem još jedne igre u C&C franšizi. No kako ipak ne bi pretjerali, odlučili su se za nešto drugačiji pristup, odlučili su iskušati nešto sasvim novo. Radnju svoje igre su smjestili u poznati nam Command&Conquer svijet, no razlika je jedino u tome što ćete sada taj svijet sagledati iz malo drugačije perspektive, točnije iz prvoga lica. Zasad nam još nije točno poznato kakav 3D engine Renegade rabi, no na prvi pogled nismo baš bili oduševljenji njegovom vizualnom prezentacijom. Doduše, treba uzeti u obzir da se igra još uvijek nalazi u razvoju i da se još dosta toga u njoj može i mora promijeniti. Ostavimo na trenutak brigu oko enginea njegovim programerima, osvrnimo se malo na sam koncept igre jer, iako je riječ o pomalo već tipičnom quakeovskom FPS-u nešto bogatijem taktiziranjem i nekim drugim detaljima koji ga neće učiniti sirovom pucačinom, Renegade je

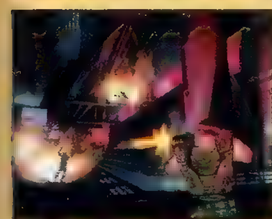
Poput svake važnije i veće proizvođačke kuće, i Westwood ima svoju franšizu koja je jedan od temelja njegovog uspjeha. Pitanje je samo koliko će zadiranjem svoje C&C franšize u sasvim drugačiji žanr uspjeti sačuvati njezin integritet.

Ultima IX.: Ascension

Nakon više od tri godine razvoja i desetak odgađanja izlaska nove Ultime, Lord British (Richard Garriot) je novinarima konačno izjavio da je trenutačno vrlo zadovoljan kvalitetom devetog nastavka koji će označiti kraj priče ovog velikog serijala te da bi, nakon nekih finalnih preinaka i ispoliravanja manjih detalja, igra vrlo skoro trebala ugledati svjetlo na kraju tunela. Inače, da vas podsjetimo, izlazak Ultima Ascensionsa je u nekoliko navarata bio odgađan ponajprije radi zahtjeva tržišta za širom potporom grafičkim standardima koje brojne 3D kartice rabe, a upravo to rezultiralo je potpunom potporom igre Glide i D3D standardu između kojih, ako je vjerovati programerima na riječ, ne bi trebalo postojati nekih većih uočljivih razlika tijekom igranja nove Ultime.




Iznimno velika detaljnost virtualnog 3D okoliša vjerojatno je prvo što ćete zapaziti čim se u skoroj budućnosti Ascension nađe i na vašim računalima.

Lokacije i neprijatelji u Renegadeu bit će vam i više nego poznati ako ste barem malo upoznati s C&C svijetom u njegovom RTS obliku

...oljno već sam po sebi zan... skoro svakom ...mand&Conquer fanu koji ...možda igrajući jednu od ...ija u Tibeiran Sunu ...ekad zapitao kako bi bilo ...je on ulozi onog malog ...šnog komandosa na ...anu koji okolo vrlo usp...ino trčkara i razara nepri...e. Sve u svemu, ideja ...šljena za drugačije pristu... dosad strahovito usp...noj C&C franšizi na prvi ...ed nije loša, pitanje je ...o koliko će je programeri Westwooda znati dobro ...stiti i ljudi iz Electronic ...sa unovčiti. Bilo kako bilo, ...ad pa nadalje pomisao na ... neće morati odmah za ... povlačiti asocijacije na ...igre iako je to ono što ...mand&Conquer zapravo ... što je barem dosada ... uspješno bio.

...METAR

C&C: RENEGADE JE:
- ...S pucačina u stilu Quakea
- ...enalinska akcija začinje... ...ziranjem
- ...ešten u C&C svijet, što ...ači da ima GDI-a i NOD-a

C&C: RENEGADE NIJE:
- ...novi RTS u C&C svijetu
- ...ova tučnjava Capcoma
- ...film snimljen po C&C seri...jalu...

Fifa 2000

Novi u niski EA Sportsovih naslova ponovno će zablistati u svom svojem bještavilu, pitanje je samo je li ono nakon što se broj nastavka polako približava brojci deset jednako svijetlo kao što je bilo na početku stvaranja FIFA serijala.

Bliži nam se polako 2000., iza sebe ostavljamo ovogodišnju nogometnu sezonu i krećemo u novu. Da bismo to učinili što prije i što zanimljivije, pobrinuo se EA Sports razvojem FIFA 2000, igre sportskonogometnog serijala čiji je razvoj nastavka s uznapredovalim brojem već prilično odmakao te ćemo ga kod nas, kao i u svijetu, moći pronaći već koncem mjeseca. Od novosti vezanih uz samu igru, zasad nam je poznato da je vizualno još privlačnija i dinamičnija nego prijašnji nastavci te da su, osim nekih poboljšanja unutar same igre, uvedena i neka nova ograničenja, poput samo četiriju dostupnih kutova kamere radi, navodno, veće potrebe za preglednostću, te još neke slične sitnice koje će se ipak djelomično odraziti na kvalitetu i inovativnost naslova. Jedna od posebnih zanimljivosti je glazbena pozadina posebno pripremana za igru u čemu je svoje prste imao i Robbie William - za tu je prigodu napravio jednu pjesmu čiji bi se spot u skoroj budućnosti trebao početi prikazivati na mnogim TV postajama, a sadrži scene iz same Fifae 2000. U svakom slučaju, izvrsna reklama za Electronic Arts.



Vizualni doživljaj, što podrazumijeva još glađu animacija likova, tj. njihovih pokreta, ponovno je uznapredovao u odnosu na prijašnje nastavke.



KRATKE VIJESTI

A gdje su svi nestali!?

Jedna od tvrki koja je bojkotirala ovogodišnji ECTS bila je Activision, no ni Electronic Arts se nije baš istaknuo svojim predstavljanjem novih naslova, većinu prezentacija obavljao je samo za dobro im poznate novinare ili one s kojima su imali ugovorene termine već unaprijed.

Lionhead odlazi od Electronic Artsa!?

Tvrtka Lionhead Studios, zasad poznata po tome da radi na nestrpljivo očekivanom naslovu Black&White, čiji je osnivač i tvorac Peter Molyneux, nedavno je potpisala ugovor s Activisionom o izdavanju dvaju zasad nedeklariranih naslova. Znači li to da je suradnja između Molyneuxa i Electronic Artsa zauvijek pukla ili je tek riječ o jednostavnoj financijskoj poslovnoj odluci!?

Tiberian Sun na vrhu

Posljednjih nekoliko tjedana Westwoodov Command&Conquer: Tiberian Sun pod izdavačkom palicom Electronic Artsa nalazi se na samom vrhu top ljestvice trenutačno najprodavanijih naslova, a kako stvari stoje, mogao bi takav status još jedno dulje vrijeme zadržati, čime bi u EA-ovu blagajnu kapalo sve više i više novaca...



Interplay

Izdavačka kuća vrlo širokog spektra naslova koje će izdati u sljedećih godinu dana uspjela nas je ipak na ECTS-u privući, doduše nakratko, svojim novonajavljenim RPG naslovima i ponovnim prezentacijama nekih već najavljenih igara toga žanra.

Icewind Dale



Svaka slučajnost s Baldur's Gateom tek je... čista «slučajnost»

Čini se da se u posljednje vrijeme apsolutno svi izdavači povode za starom poslovicom koja kaže da ne treba mijenjati konja koji dobiva utrku. Upravo iz tog razloga je i Interplay po treći put odlučio unovčiti svoju licencu za RPG Infinity engine kojim se toliko proslavio u Baldur's Gateu.

Naziv novoga Baldur's Gate klona je Icewind Dale te je, bez obzira što Interplayovci tvrdili, odmah vidljivo da je riječ o igri kod koje se više mislilo kako je što prije sastaviti i dobro prodati nego hoće li biti dobra ili bolja od svog prethodnika kojeg gotovo u svemu, osim u nekim manjim konceptualnim detaljima, klonira. Dobro, možda nismo potpuno u pravu, no izrečena tvrdnja nije daleko od istine, naime dovoljno je baciti pogled na priložene slike da biste odmah shvatili o kakvoj je podudarnosti riječ. Najveća razlika, koju je Interplay naveo kao bitnu, između Baldur's Gatea i Icewind Dalea je u tome što bi Icewind Dale, navodno, trebao biti u cijelosti posvećen «dungeon hackingu», znači u «ubijte ih sve i skupite što više blaga i magičnih predemeta» stilu viđenom u Diablu. Samo, pitamo se, gdje su onda ti tako veliki roleplayerski elementi u Baldur's Gateu koji ga čine različitim od Dalea? Njih gotovo i nema, osim što, sigurni smo, Baldur's Gate ima daleko opsežniju i zanimljiviju priču. Jednostavno, Interplay nije imao dovoljno vremena napraviti barem približno zanimljiv scenarij; na Baldur's Gate je potrošeno otprilike tri godine rada, a Interplay s Icewind Daleom pokušava postići isti efekt nakon dvostruko manje utrošenog vremena na razvoj igre. Daleko od toga da će Icewin Dale biti loša igra, no, nažalost, bit će nešto što smo u vrlo sličnom obliku vidjeli u Baldur's

Icewind Dale, iako po mnogočemu sličan i podudaran s Baldur's Gateom, stavlja glavni naglasak prilikom igranja na «dungeon hacking», što ga čini mnogo zanimljivijim naslovom za multiplayer igranje.

Messiah

...terplayev Messiah, vjerojatno ...dna od najkontroverznijih, ali i ...jočekivanijih igara posljednjih ...na, konačno je dovršen. Godinu dana različitih problema i ...umica oko izlaska Messiaha kon... je prošlo. Kako tvrdi tim ljudi ...žen za igru, konačno je u cijelosti dovršena i izgleda fenomenalno. Na ECTS-u smo bili u prigodi uvjeriti se da te tvrdnje nisu pretjerane. Pogledajte ovdje priložene slike, koje će barem približno potkrijepiti spomenute tvrdnje, i pokušajte ih usporediti sa slikama koje smo u nekoliko navrata objavljivali u Hackeru – nebo i zemlja!





Mali anđeo simpatičnoga smješka – posljednja nada čovječanstva u borbi sa zlom koje se nad njim nadvilo





Bogatstvo detalja i atmosferičnost lokacija na kojima se priča tijekom igre odvija fantastični su. Ipak je to jedan korak dalje u odnosu na Baldur's Gate.

...što bi neke među ... moglo odvratiti od ...pak, vjerujemo, isto ...nterplay, da će se veli... ljudi baš zbog toga i ...titi Daleu jer je riječ o ...nu koliko-toliko prov... kvalitete.

...CEWIND DALE JE:
- ...PG igra prilično slična ...s Gateu
- ...G igra s naglaskom na ...anju tamnica
- ...gra s pravom 3D ...om

...CEWIND DALE NIJE:
- ...avan nastavak Baldur's ...
- ...i revolucionarni RPG
- ...tformska arkada, iako ... tako zvuči

Planescape Torment

Iako jedan od najočekivanijih RPG naslova, Planescape Torment nikako da izađe na svjetlost dana. Nekoliko odgoda i pojava konkurentskih naslova doveli su u pitanje uspijeh cijelog projekta.

Da uistinu stvari u svijetu računalne zabave nisu ni blizu savršenoga, dokazuje i tijek razvoja Planescape Tormenta koji je do prije par mjeseci bio vremenski čak nekoliko tjedana ispred ugovorenog roka razvoja igre. Ipak, stvari su polako počele padati u vodu kada je glavni producent igre, ujedno i najveći entuzijast koji se brinuo za njen opstanak, Guido Henkel otišao iz Interplaya iz, kako sam tvrdi, privatnih razloga. Interplay nije previše bio potresen, već nakon mjesec dana ponovno je doveo sve u red postavivši novog, jednako dobrog, ako ne i boljeg, producenta te je punom parom nastavljen razvoj ove uistinu zanimljive RPG igre o kojoj smo već nekoliko puta govorili u Hackeru.



Biowareov Infinity engine na kojem je, među ostalim, zasnovan i Planescape Torment bio je, čini se, pun pogodak te će se Interplayu njegovo licenciranje svakako višestruko isplatiti



KRATKE VIJESTI

D&D licenca upitna

Nakon što je Wizards of the Coast, a u njegovom sastavu i TSR, prije nekoliko dana prodan Hasbrou, licenca za mogući razvoj budućih igara zasnovanih na D&D pravilima postala je prilično upitna jer je jedan od glavnih Hasbrovih razloga kupnje Wizardsa bio upravo taj da dobije licence i prava za proizvodnju elektronskih proizvoda utemeljenih na autorskim pravima za card gameove i RPG-ove koje Wizards of the Coast imaju.

Ponovno u financijskoj utrci

Unatoč financijskim gubitcima koje je Interplay pretrpio prošle godine, već u prvoj polovici ove pa i sada, u trećem kvartalu, pokazalo se da se pametnim marketingom i dobrim odabirom naslova Interplay uspio izvući iz financijske oluje u koju se bio uvalio. Naslovi koji su mu u tome pomogli su Baldur's Gate, Kingpin, Descent 3 i još neki.



Interplay na prodaju!?

I kako to obično biva, svijetom bussinesa počele su kružiti informacije da je trenutačno nekoliko tvrtki zainteresirano za mogućnost kupnje Interplaya. Jedan od najzainteresiranijih zasad je, navodno, Eidos Interactive koji bi u slučaju spajanja s Interplayom stvarno postao velika prijetnja ostalim izdavačkim kućama.

Activision



▲ Jutarnja kavica s Activisionom: Nick Segger, Associate Product Manager i urednik Hackera ugodno čavrljanju u opuštenoj atmosferi Olympia Hotela u Londonu, gdje je Activision održao svoju konvenciju

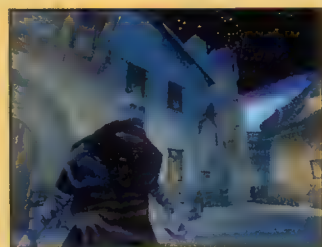
Većina je izdavačkih kuća uložila mnogo novca u svoje izložbene prostore na ECTS-u i pripremila brojne press konferencije, a samo ih je nekoliko odlučilo bojkotirati normalno pojavljivanje na konvenciji. Svoje su prezentacije održavali po kojekakvim hotelima u blizini ECTS-a, a među njima vodeće mjesto zauzeo je, vjerovali ili ne, nitko drugi doli Activision.

Vampire the Masquerade: Redemption

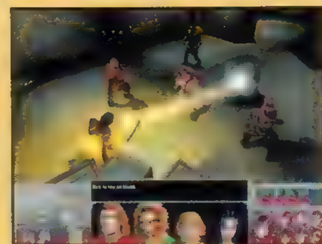
Vampire pokreće Nihilisticov impresivan grafički engine «kućne izrade»

Dosad smo kao kralja na tronu RPG igara uvijek u svojim mislima vidjeli Interplay, no došlo je vrijeme da se i to promjeni, a naslov koji nas je natjerao na takvo mišljenje zaslužuje svaku pohvalu, zato... kralj je mrtav, živio kralj.

Što zapravo Redemption čini toliko drugačijim od pristojnog broja drugih tzv. klasičnih RPG igara koje su prošle kroz naša računala posljednjih desetak godina? Prije svega, u Activisionovom RPG-u nije riječ o klasičnom fantasy svijetu na kakav smo se već navikli zahvaljujući desetcima naslova manje-više iste ili slične tematike, priča same igre smještena je u mračni gotički svijet gdje noću vladaju vampiri koji ni sami nisu sigurni jedan od drugoga zbog svoje pohlepe. Zatim, vrlo je karakteristična vremenska opsežnost u kojoj se priča Redemptiona događa, točnije to vremensko razdoblje obuhvaća čak 800 godina života jednog templarskog ratnika koji je igrom slučaja pretvoren u vampira te se kroz tih osam stoljeća mora boriti za opstanak hraneći se ljudskom rasom i neprestano živjeti na oprezu, uvijek spreman za sukobe s pripadnicama drugih vampirskih klanova koji mu žele nauditi. Pravila, točnije game mechanics, koja Redemption rabi preuzeta su iz iznimno poznatog pencil&paper RPG-a istoga imena, Vampire the Masquerade, za čiji je nastanak kao i za nastanak brojnih drugih mračnijih pencil&paper RPG svjetova zaslužan White Wolf. Iako su svi oduvijek tvrdili, a mnogi još uvijek tvrde, da vizualni doživljaj nikada nije mjerilo kvalitete neke igre, Activision, točnije Nihilistic Entertainment se pobrinuo da i s te strane ponudi igraču najviše što današnja 3D grafička tehnologija pruža - posebno za Redemption stvoren je sasvim novi 3D engine sa svim karakteristikama kakve smo navikli viđati u FPS igrama današnjice pa čak i s nekima koje dolaze u velikim hitovima FPS žanra poput Quakea 3 i Unreal Tournamenta. Da bi ugođaj bio potpun, Redemption će biti popraćen iznimno ambijentalnom glazbom, od mračne gotičke simfonije do modernih industrial techno ritmova današnjice, za koju će biti zadužena neka od renomiranih imena industrije filmske glazbe.



Vampire je sigurno najatmosferičnija igra srednjovjekovne tematike...



...što treba zahvaliti odličnom engineu i grafičkim efektima

Dodamo li svemu tome i činjenicu da je Activision obećao izdati igru do kraja ove godine, tada stvarno sa zadovoljstvom možemo očekivati ovaj iznimno zanimljiv i kvalitetan naslov.

KOMENTAR

Vampire the Masquerade: Redemption je:

- RPG u mračnom svijetu vampira i drugih mističnih bića
- Igra koji rabi inovativni sustav kontrola iz Heretica 2
- Naslov koji Activision brojnim nastavcima namjerava pretvoriti u franšizu

Vampire the Masquerade: Redemption nije:

- Naslov koji će vas ostaviti ravnodušnim
- Akcijska pucačina poput Heretica 2
- Klasičan RPG poput Planescape Tormenta ili Baldur's Gatea

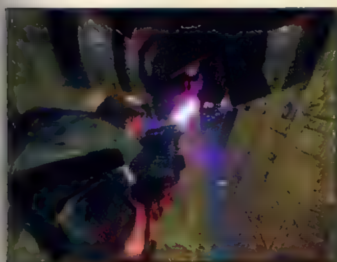
Redemption će biti jedna od prvih RPG igara koja rabi licencirana pencil&paper RPG pravila White Wolfa.

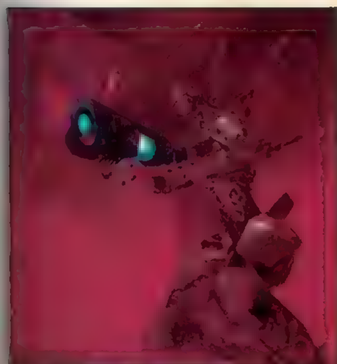

Quake 3: Arena. Igra koja postavlja nove standarde i mjerila u svijetu FPS igara

Quake 3: Arena

Dok drugi nakon pojavljivanja demo verzije Unreal Tournamenta podmeću nogu Quakeu 3, Id Software odlučno prstom pokazuje na svoj novi naslov, a mi dalje ostajemo pri svom: Quake 3 će zasigurno biti vodeća FPS igra ove godine.

Finalna inačica Quakea 3 konačno je na pomolu. Osim što će Arena sama po sebi kao multiplayer FPS igra zadovoljiti potrebe najzahtjevnijih i najiskusnih obožavatelja 3D pucačina, sam Quake 3 grafički engine, kao i njegova dva prethodnika, donijet će Activisionu i id Softwareu velike novce - na njemu će zaraditi sigurno desetak puta više negoli na samoj Areni za koju je i napravljen. Nakon posljednjih prezentacija odgledanih na ECTS-u i informacija dobivenih izravno od ljudi koji su na engineu radili, bez imalo straha možemo potvrditi da je Quake 3 sve ono što smo od njega očekivali ali i mnogo, mnogo više. Jednostavno rečeno, nakon Quakea 3 svijet 3D pucačina neće više ostati isti. I vjerujte, test verzija Quakea 3 nije ni komadić velike torte koju ćete dobiti u finalnoj verziji Arene. Uostalom, bacite pogled na najnovije slike iz same igre i uživajte.


Kako je Q3 isključivo multiplayer igra, velika je pozornost posvećena izbalansiranosti oružja


Volumetrična magla je velika novost u svijetu 3D pucačina

Novi Quake demo

Nedavno se na Internetu pojavio novi Quake 3: Arena demo u 1.07 inačici koji ima bolju podršku za širi spektar 3D ubrzivačkih kartica, mnoge bugove ispravljene te, što je najvažnije, dolazi s potpuno novim multiplayer nivoom. id Software i Activision i dalje ne dopuštaju časopisima uporabu Quake 3 test demoa na njihovim CD-ima sve dok konačno ne izađe službeni demo, što je ujedno i razlog zašto ga na ovomjesečnom Hackerovom CD-u nećete naći. Ako ga ipak želite zaigrati, odsurfajte na www.quake3arena.com i ondje ga skinite. NAPOMENA: Kako bismo vam olakšali život, na ovomjesečni CD smo stavili GLSetup, tj. drivere koji su nužni da biste mogli instalirati i pokrenuti Quake 3 test demo. Kako su spomenuti driveri teški 40-ak megabajta (gotovo kao i Q3 demo), nadamo se da smo vam na ovaj način uštedjeli barem pola posla.

Blizzard



Tvrtka poznata po velikim odgodama naslova. Tvrtka poznata po tome što tijekom godine napravi svega jednu ili dvije igre. Tvrtka poznata po vrhunskoj kvaliteti svojih naslova je na ECTS-u javnosti pripremila veliko iznenađenje.

Warcraft 3



Warcraft 3 u potpunoj 3D grafici: velika slika prikazuje tipičnu scenu borbe, a na manjoj vidite Paladina koji pomoću čarolije oživljava preminule

Jedno od najvećih iznenađenja na ECTS-u je svakako bila Blizzardova press konferencija na koju se moglo doći samo uz prethodni dogovor i na kojoj je prvi put predstavljen Warcraft 3.

Usred standardnih prizora epske scene borbe ljudi i oraka nebo propara kometa, razbije se o zemlju, a iz kratera izlazi demon Infernal. Tako ukratko izgleda odlično režiran uvod koji je nemoguće opisati na papiru i koji morate vidjeti u stvarnosti da biste osjetili kako vam se ježe dlačice na vratu.

Spomenuti demon predstavlja tek jednu od 6 rasa, koliko ih ukupno ima u Warcraftu 3 (da, dobro ste pročitali). Iako Blizzard zasad ne želi otkriti imena svih 6, poznato je da će, osim ljudi i orkova, postojati i demoni.

Druga važna novost je da više ne upravljate velikim vojskama, igra je usmjerena na grupicu heroja u kojoj svaki lik ima tipične RPG osobine koje se poboljšavaju ovisno o vašem napretku. Da pojasnimo, glavnu družinu čini maksimalno šest heroja koje birate iz šest ponuđenih rasa i jedino njome možete izravno upravljati. Ostatkom vaše vojske upravljaju spomenuti heroji, što znači da ste rasterećeni predetaljnog resource managementa, čime se težište igre prebacuje na izvršavanje RPG misija.

Ovakvu inovativnu kombinaciju RPG i RTS elemenata Blizzard naziva RPS, Role Playing Strategy, i lako bi se moglo pokazati da bi to konačno mogao biti pozitivni odmak od ustaljenog RTS ili RPG predloška u kojem više nema nikakvih iznenađenja. Priznajmo, teško se po današnjim specifikacijama RTS-a može napraviti bolja igra od Tiberian Suna i iskreno se nadamo da će upravo Warcraft 3 uspjeti podići koncepciju i kvalitetu tih igara na jednu novu, neistraženu razinu.

Warcraft 3 se odvija u potpunom 3D okružju, a skeletal i skin animacija jedinica jamče veću lepezu fluidnijih pokreta nego uobičajena tehnika motion capturinga. Isto tako, igra je potpuno prilagodljiva i dolazit će sa editorom 3D mapa, jedinica, skinova, skeletal animacije i posebnim skriptnim jezikom sličnim Javi kojim će, barem nas tako uvjeravaju, svatko s malo znanja i mašte moći stvoriti kompleksne campaign misije. Očekujemo pravu poplavu mapa i misija na Internetu. Iako su se Blizzaredovci suzdržali od detaljiziranja multiplayer aspekta igre, pretpostavljamo da ni ovdje neće podbaciti te da će Battle.net uskoro uzavreti od novih epskih okršaja klanova u Warcraftu 3.

Kao i uvijek, Blizzard prilično slobodno procjenjuje da će Warcraft 3 izaći "negdje tijekom 2000."

ŠTO JE RPS

Warcraft 3 kombinira elemente RTS-a i pravog RPG-a. Naime, kombiniranjem individualne borbe na nivou heroja (umjesto tipičnih RTS masovki) i RPG elemenata s interaktivnim okolišom i strateškim planiranjem dobiva se potpuno novo, izazovno igraće iskustvo. U Warcraftu 3 igrač upravlja grupicom heroja koji putuju i bore se u dinamičnom RPG svijetu s monsterima, NPC-ima, questovima koje treba izvršavati te istodobno stvaraju strategiju kojom će poraziti neprijatelja.

ZA NAJNOVIJE INFORMACIJE...
...o priči, strukturi igre, jedinicama, likove koje možete voditi, galerijom screenshotova, skica, pozadinama za Windowse usmjerite svoje pretraživače na www.blizzard.com/war3

Warcraft 3 je:
- RPS, tj. Role Playing Strategy
- Treći izdanak Warcraft serijala
- Hrabri Blizzardov odmak od prokušanog koncepta Warcraft serijala

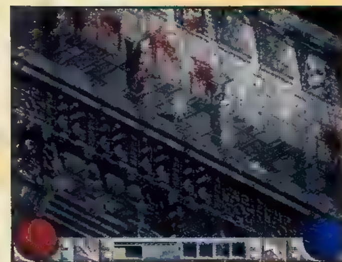
Warcraft 3 nije:
- Real-time strategija niti RPG igra
- 3D RPG u stilu Final Fantasyja 8
- Blizzardov odgovor na Tiberian Sun

Warcraft je Blizzardov najuspješniji serijal koji se dosad prodao u više od 4 milijuna primjeraka.

NAJAVE


Diablo 2 zadržava isto grafičko sučelje i jednostavne kontrole kao i prvi dio


Borba protiv divova


Krv po zidovima je nezaobilazna ikonografija ovog žanra

Diablo 2

Medijska halabuka koja u posljednje vrijeme prati izlazak Diabla 2 je postala neizdrživa. Na ECTS-u smo se uvjerili da je igra gotovo završena, no nikako se ne možemo oteti dojmu da se moglo i bolje...

...Ili originalnije. Iako se čini da će Diablo 2 ispuniti sva očekivanja zato što je fanatična masa sljedbenika ove igre (pre)dugo čekala da Blizzard konačno napravi nastavak, ne možemo se oteti dojmu da je Blizzard sve to skupa mogao i bolje. No, tako je to u današnjem svijetu franšiza i nastavaka prokušanog koncepta. Dakle, Diablo 2 ima veće mape i više NPC likova te pet novih klasa kroz koje možete napredovati: Amazon, Necromancer, Paladin, Barbarian i Sorceress. Jednolične tamnice iz prvog dijela bi trebale postati stvar prošlosti jer se Blizzard hvali kako svaki grad ima nekoliko potpuno različitih tamnica, a sveukupno postoje četiri grada s okolnom divljinom. Sustav borbe se temelji na istim point'n'click načinima igre kao i original, no sada su uvedene specifične mogućnosti borbe oružjem i magijama, ovisno o klasi lika i njegovim specifičnostima. Multiplayer podrška je potpuna i jednostavna preko Battle.neta, podržana razlučivost bi trebala biti maksimalno 800x600, a 3Dfx i OpenGL podrška bi trebala biti opcionalna jer grafički engine Diabla 2 se ne temelji na poligonima i samim time ne zahtijeva podršku 3D kartice, iako ćete dobiti nešto "mekšu" grafiku ako posjedujete istu. Time se ujedno i završava lista "poboljšanja" u Diablu 2, no iako, ponavljamo, to nije ono čemu smo se nadali – ne sumnjamo da je riječ o blockbuster naslovu koji će dugo biti na svim top-ljestvicama.


Diablo 2 će biti dostupan u inačici za PC koncem godine i Macintosh polovicom sljedeće godine. Živi bili pa vidjeli.

Šampanjac i jabuka

Prošli je mjesec u Parizu održan AppleExpo '99 na kojem je osobno Steve Jobs predstavio nove Appleove proizvode, a Hackerov novinar Krešimir Mijić je bio tamo i donosi vam utiske sa priredbe.

IZVJEŠTAVA **Krešimir Mijić**



Svi mi želimo kad-tad posjetiti Pariz, korisnici Apple računala imali su prošli mjesec razlog više od ostalih da to i učine. Naime, u Parizu je 15. rujna počeo šesnaesti po redu AppleExpo sajam. Sajam je, kako mu i ime govori, posvećen Apple računalima, na njemu je izlagalo više od 220 izlagača koji su na 21 000 četvornih metara predstavili nekoliko tisuća proizvoda za Mac računala. Sajam je bio tematski podijeljen na nekoliko cjelina, poput obrazovnog dijela, glazbenog, dizajnerskog, hardverskog te onog sa igrama. Iako je među predstavljenim novitetima bilo zanimljivih proizvoda, AppleExpo 99 će ipak biti zapamćen po nečemu drugome. Riječ je o europskoj premijeri novih Appleovih proizvoda koju je za VIP goste, predstavnike kompanije Apple iz cijele Europe i za novinare u Palais des Sport u Porte de Versailles održao osobno Steve Jobs. On je predstavio G4 superračunalo, iBook i 22-inčni LCD Cinema Display te cijeli niz ostalih noviteta. Steve Jobs je prvo predstavio iBook, prijenosno računalo dizajnom potpuno na tragu iMaca koji je ostvario svjetski uspjeh i vratio kompaniju Apple u sam vrh svjetske informatičke industrije. Kao što je i iMac bio prvo računalo u boji, tako je i iBook prvi laptop u boji koji svojim izgledom (nepravilan obli oblik i "čudna boja") potpuno odudara od svojih crno-sivih konkurenata. Iako će neki reći da je izgled iBooka neozbiljan i neprimjeren poslovnom čovjeku, u Appleu u to ne vjeruju. Oni misle drugačije. iBook se može nabaviti u dvije boje, a u sebi ima ugrađen Power PC G3 procesor na 300 MHz i Ati Rage Mobility grafičku karticu koja mu omogućava pokretanje zahtjevnih igara i QuickTime filmova. Prema testovima s nezavisnim BYTEmark benchmarkom, iBook je gotovo dvostruko brži od IBM-ovog ThinkPada 1412 sa 366 Celeron procesorom. Osim 12.1-inčnog TFT ekrana, iBook ima ugrađen i 56k modem, 10/100Base-T eternet port i 3.2 GB tvrdi disk. Svoju posebnost iBook može najbolje pokazati u suradnji sa još jednim Appleovim uređajem. Riječ je o AirPortu, uređaju za bežično spajanje nekoliko iBookova u jednu mrežu koja radi brzinom od 11 megabita u sekundi. Dva iBooka mogu tada uspješno bežično surfati Internetom ili međusobno komunicirati a da su udaljeni i do 100 metara. Namjera Appleovih stručnjaka bila je dovesti iBook u škole i na fakultete, gdje svaki učenik ili student može sa svojim iBookom biti on-line prelazeći iz jedne učionice u drugu, bez logiranja i suvišnih komplikacija. Bežično i automatski. Osim AirPorta, veliku mu autonomiju daje i nova baterija koja mu omogućava samostalan





Europska premijera G4 računala na Appleovom štandu privukla je mnogobrojne znatiželjnike



Ovih je ljepotana, teških svega 3 kg, unaprijed naručeno oko 150 000 komada

Vrhunac modernog dizajna računala: G4 i Cinema Display

rad i do 6 sati. Osim iBooka, europsku je premijeru doživio i Power Mac G4. Ovo računalo iznimnih mogućnosti američka je vlada klasificirala kao superračunalo i zabranila izvoz u desetak zemalja u kojima postoji zabrana izvoza visokih tehnologija. Ono što ovo računalo čini superračunalom je njegova mogućnost da izvede milijardu operacija u sekundi, što se naziva *gigaflopom*, a G4 ih može izvesti. Teoretski, G4 može dosegnuti 4 gigaflopa u sekundi. Ovakve zadivljujuće odlike G4 postiže zahvaljujući novom procesoru koji rabi Velocity Engine tehnologiju koja procesira podatke u 128 bita. G4 procesor zajedničkim su naporima razvili stručnjaci iz kompanija Apple, Motorola i IBM. Osim toga, dodane su još 162 naredbe za brže komuniciranje pa sada procesor može izvesti četiri 32-bitne operacije odjednom. Na taj je način G4 dva puta brži od drugih procesora. Da bi to i dokazali, Steve Jobs i njegov partner su pred našim očima usporedili G4 na 500 MHz i Pentium III na 600 MHz. Da im se ne bi spočitavala namještenost testova, Steve Jobs je rabio službene Intelove testove po kojima je G4 ispao 2.94 puta brži, što se najbolje vidjelo prilikom rada u Photoshopu ili renderiranja. Brzina kojom je G4 obavljao sve zadaće je impozantna, G4 je s pravom ponio naziv superračunala. Kućište u kojem se krije srce G4 računala uistinu je vrhunac modernog dizajna na kakav nismo navikli u sivom PC svijetu te slobodno možemo reći da je najljepše osobno računalo. U tom lijepom i funkcionalnom kućištu montiraju se tri inačice G4 računala. Najniža konfiguracija je na 400 MHz, nalazi se na ploči koja rabi arhitekturu G3 računala. Zatim su tu inačice na 450 i 500 MHz-a uz koje se isporučuje i 22- inčni LCD Apple Cinema Display koji veličinom slike odgovara 24-inčnom CRT ekranu. Njega neće biti moguće kupiti s najjeftinijom inačicom, ali kao što kaže Kristijan, *tko nema para, nema i drugara*. Debljine svega 1-2 cm, ovaj displey oduševio nas je svojim izgledom i svojom veličinom, ali i kvalitetom slike koja je sezala do 1600 x 1024 dpi s odličnim kontrastom i dubinom boje. Sjetite li se samo svojih monitora koji vam pojedu cijeli radni stol, odmah ćete poželjeti jedno ovakvo čudo koje možete pričvrstiti na zid kao sliku. O tehničkim specifikacijama G4 računala može se pisati satima (100 MHz sustav bus, DVD, USB, FireWire, Ati RAGE 128), a ja ću spomenuti samo onu banalnu koja kaže da je duljina kabela tipkovnice 2 metra. Ah, taj osjećaj slobode..... Predstavivši G4, Jobs je predstavio i novi MacOS 9, QuickTime 4, a njegovi suradnici novu igru Halo koja izgleda bolesno dobro te novu Via Voice tehnologiju za prepoznavanje glasa. Pridodamo li rečenom i sve novitete viđene na sajmu, možemo zaključiti da korisnike Apple računala čeka vrlo uzbudljiva godina u kojoj će se susresti s uistinu iznimnim proizvodima.



Vizionar u tenisicama

Kad sam s kolegama iz Buga i Večernjeg lista, pola sata prije početka prezentacije, ušao u dvoranu i sjeo u treći red, primijetili smo ono što mnogi nisu. Jedan je čovjek s bradicom, odjeven u Lewis 501 traperice i crnu dolčevitu te s Nike tenisicama na nogama, mirno sjedio na rubu pozornice u lotusovom položaju čavrljajući s kolegama. Kao da ga nimalo nije zanimalo što će uskoro početi prezentacija novih Apple računala, ustao je i mirno se provlačio kroz mnoštvo pričajujući usput sa svima koji su ga zaustavljali. Nitko na nj nije obraćao pozornost, niti ju je on tražio. Nakon toga je izašao. Svjetla su se ugasila, a kada su se ponovo upalila, na pozornicu je izašao ON. Dok se dvoranom prolamao glasan pljesak, svima je postalo jasno: gospodin s bradicom u tenisicama i trapericama je Steve Jobs. Svojim izgledom, ponašanjem i smislom za humor pokazao je da su momci na vrhu uvijek cool i da, kad ste doista faca, ne osjećate potrebu da to uvijek i svakome nabijate pod nos. Čovjek koji može kupiti tvornicu Rolex ne nosi Rolex sat. Steve Jobs misli drugačije. On misli i vidi daleko ispred drugih. Zato i je na vrhu. Pokušajte i vi. **Mislite drugačije.**





Iako izgleda kao NLO, ovo je AirPort Base Station

Sponzor reportaže: **ACS, zastupnik tvrtke Apple za Hrvatsku, tel. 01/33 22 666**

Što je s "prijateljicom"?

Otkako smo ukinuli Amiga rubriku štošta se promijenilo na Amiga sceni, no malo toga nabolje. Jesen i zima bit će za Amigu presudne – ili će preživjeti i procvasti ili će, zajedno s još uvijek postojećim korisnicima, potpuno propasti. Otkako je Amigin razvoj preuzeo *Gateway*, a posebice otkako joj je na čelo došao *Jim Collas*, stvari su se žurnim koracima kretale nabolje. S novim predsjednikom, Thomas J. Schmidtom, sigurno će doći i nove promjene, iako se zasad još ne naziru, a Amiga Technologies opet ulazi u razdoblje šutnje i skrivanja informacija. Stoga ću ovdje pokušati sažeti posljednje vijesti i događanja vezana uz Amigu, a kako će biti u budućnosti - vidjet ćemo.

PIŠE **Berislav Jozić**

Hardver

Znamo, bez hardvera nema računala, a Amiga je upravo zapela na polju razvoja novog hardvera, osnovne prepone koju će morati preskočiti želi li preživjeti.

Stara slava

Za sada, *Amiga Community* preživljava rabeći većinom stare Amige 1200 i 4000 ojačane *PowerPC* ubrzivačkim karticama poznate tvrtke *phase5* čija je brzina između 160 i 240 MHz (posljednjih tjedana u modi je overclocking na 266 i više MHz). Po izvješćima, dosad je prodano više od 10000 tih kartica, a prodaja je i dalje u porastu. Iako za te procesore još uvijek nema komercijalnih igara, dosta ih je najavljeno, a u stalnom je porastu i broj korisničkih programa koji ih podržavaju, kao i shareware igara pisanih za njih koje se mogu naći na Aminetu.

Za one koji možda ne znaju, riječ je o dvoprocesorskim katicama – uz PPC, sadrže i stare Motoroline 680x0 procesore zbog kompatibilnosti sa starim softverom. Kao prava mala čuda dizajnerske elektronike, te su kartice i dosta skupe za serijsko izrađivanje pa im je i cijena prilično visoka. Nove kartice iz *phase5*, koje neće rabiti *G3 procesore*, nego još moćnije *G4*, već su neko vrijeme u pripremi, a umjesto dodatnog 680x0 procesora stare će programe pokretati preko *emulacije* – rješenje kojem se priklonio i Apple kad je Mac postao Power Mac.

Dugogodišnji Amigin problem – slabu razlučivost ekrana - riješila je *BiVision* grafička kartica istog proizvođača (*phase5*) koja se jednostavno priključuje na ubrzivačku karticu omogućujući konačno udoban i brz rad s "prijateljicom" na ekranima visoke razlučivosti. Nakon što je prikupljen veliki broj narudžbi, nedavno je počela i proizvodnja *Voodoo* dodatka za staru Picasso grafičku karticu koji bi se trebao moći rabiti kako u 3D igrama, tako i u korisničkim aplikacijama.





Grafička kartica za Blizzard PPC opremljene Amige veliki je korak naprijed u osuvremenjivanju izgleda i mogućnosti "prijateljice"

Nova slava

O novoj Amigi ili *Amigi NG*, kako je nazivaju ljudi iz *Gatewaya* (staru Amigu zovu *Amiga Classic*), zasad se ne zna mnogo. Do kraja srpnja je kao programska osnova arhitekture novog stroja bio određen *QNX real-time operating system (RTOS)*, a onda je objavljena promjena politike - za kernel nove Amige određen je LINUX, sustav koji u svijetu postaje sve popularniji, a kao zamjena Windowsa stabilan je i svestran, što ga čini pogodnim za osnovu multimedijske platforme kakva bi Amiga NG trebala biti. Po izjavama Jima Collasa, ovaj bi se "stroj budućnosti" trebao pojaviti na tržištu početkom 2000., ali se još nagađa na kojem će se procesoru temeljiti (sigurno je samo da neće biti iz x86 serije). Najnoviji, a trenutačno i najvjerojatniji kandidat je *TRANSMETA* – procesor razvijan u velikoj tajnosti zbog njegove specifične arhitekture koja mu dopušta da gotovo sa stopostotnom brzinom emulira različite druge procesore, a sam je posebno optimiziran za LINUX. Ako znamo da je jedan od članova razvojog tima TRANSMETE i kreator LINUX-a Linus Torvalds, neke stvari postaju jasnije. Ipak, do sada je bilo toliko promjena u najavama Amige NG da još uvijek ništa nije potpuno sigurno. Dodatna naznaka o budućem razvoju Amige možda leži i u činjenici da je Amiga Technologies registrirala 17 patenata vezanih uz interaktivnu TV, što je jedno od rijetkih nedovoljno pokrivenih polja u informatičkoj industriji. (Ah, da, za one koji nisu shvatili šalu s "kravom" – pogledajte maskotu na kutijama Gatewayovih proizvoda.)



Ovako bi trebala izgledati Amiga NG ili Amiga Multimedia Convergence Computer (Amiga MCC), kako joj je službeni naziv. Ovo je prva službena vijest o izgledu novog kompjutora koji je pomalo mračan, no moram priznati, izgleda zadovoljavajuće futuristički

Amigini predstavnici bili su i na E3-u, gdje su kontaktirali vodeće kompanije u razvoju kompjutorskih igara (*Psygnosis, Microprose, Blue Byte*) upitavši ih, između ostalog, hoće li proizvoditi igre za novu platformu. Odgovor je bio jednoglasan – spremni su proizvoditi igre za novu Amigu, ali tek kada se stroj proda u dovoljnim količinama da to bude isplativo. Bolje išta, nego ništa.

U međuvremenu, mnogi su bivši Amigaši prešli na Windows platforme rabeći Amiga programe pomoću emulatora Amige – poznatog *WinUAE*-a. Najnovija verzija podržava čak i emulaciju AGA čipova, a možete je downloadati na www.commodorezone.com.

Priznajmo, Amigin *Directory Opus Magellan* i dalje je najbolji program za manipulaciju datotekama na bilo kojoj platformi stoga ne čudi što mnogi preko emulacije rabe taj program umjesto Windows Explorera za rad na svojim PC strojevima.

Softver

«Meki» dio računala jednako je važan kao i «tvrdi» jer – i najsavršeniji stroj može poslužiti samo kao cool držač za vrata ako na njemu ne možete pokrenuti nikakvu aplikaciju ili igru. Na sreću, taj se problem za Amigu polako rješava.

"Ozbiljni" softver

Od korisničkih programa svakako je najznačajnija nova verzija operativnog sustava za *Amigu Classic*, *OS 3.5* koju već možete naručiti preko Interneta. Dok ovo pišem, novi je operativni sustav u fazi otpreme u prodavaonice, a osnovne funkcije koje donosi su: podrška za tvrde diskove veće od 4 GB, moderno grafičko sučelje, interna podrška za CD-ROM i sve postojeće pisače, podrška za PPC procesor, HTML format kao osnovni format dokumentacije te popravci različitih sitnih bugova starog operativnog sustava. Pravi značaj ovog programa shvatit ćete tek ako znate da je ovo prvi upgrade operativnog sustava Amige od propasti Commodorea prije nekoliko godina – tj. prvi pravi korak naprijed za Amigu službeno podržan od Amiga Technologiesa. Uz to, AT izjavljuje da ovo neće biti kraj podrške za Amigu Classic, za OS 3.5 će se proizvoditi i različiti update i addon paketi.



I pod OS-om 3.5 Amiga workbench je zadržao svoj specifični izgled

Druga vrlo važna aplikacija je *Fusion* – emulator Power Maca iz

Microcode Solutions. Amiga je i prije bila vrlo kompatibilna s Macintoshem, a dodatak PPC procesora čini posao emulatora još lakšim. Program koji se na tržištu očekuje tijekom jeseni načinit će od Amige opremljene PPC procesorom pravi Power Mac jer je kvaliteta emulacije tolika da je odnos brzina Amige s PPC procesorom i emuliranog Maca gotovo 1:1 (tj. ako imate PPC na 200 MHz, Fusion će emulirati Power Mac na 200 MHz). Slična aplikacija, koja će rabeći PPC procesor emulirati PC, također je u pripremi, ali datum pojavljivanja nije poznat.



S Fusionom, za cijenu jednog računala dobivate dva, Power Mac i Amigu

Značajna novost je i treća verzija najboljeg filesustava za Amigu – PFS, koja donosi podršku za particije veće od 104GB i datoteke do 2 GB, neograničenu veličinu kompletnog diska i mnogo riješenih bugova iz prošle verzije. Ovaj filesustav nuždan je ako rabite emulaciju Maca zato što sedmerostruko ubrzava pristup disku, a i najsigurniji je sustav koji trenutačno postoji na Amigi.

Postoji još mnogo kvalitetnih aplikacija koje su u pripremi ili su nedavno ugledale svjetlo dana. Spomenut ću samo najnovije verzije web pretraživača *Ibrowse i Voyager*, koje su donijele podršku za Javu, novu verziju *Photogenics* programa za crtanje, te još nedovršeni web pretraživač *AMozillaX*, nove verzije poznatog DTP programa *Page Stream*, backup programa *Diavolo Pro*, programa za crtanje *Ppaint*, četvrtu verziju najbolje Fax/automatske sekretarice za Amigu *STFax*...

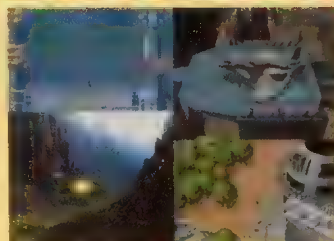
Sve u svemu, programska podrška još nije, a, čini se, i neće presušiti ali se ne može reći da je situacija sjajna. Naravno, govorim o komercijalnim kompanijama. Glavni oslonac amigaša u prošlim vremenima – *Aminet* - danomice se obogaćuje velikim brojem datoteka najrazličitijeg softvera, predstavljajući bazu bez koje bi Amiga već odavno propala (za one koji ne znaju, Aminet je golema Internet arhiva koja obuhvaća preko 20 GB različitog softvera – pazite, prosječna aplikacija za Amigu velika je oko 300KB, a s nje je download besplatan).

"Neozbiljni" softver

Naravno, pod tim nazivom mislim na igre po kojima je Amiga nekad bila poznata, ali su ih zbog nekonkurentnog hardvera mnoge programerske kuće prestale proizvoditi. I tu se stanje poboljšava, iako tek treba stići prva prava komercijalna igra za PPC procesore. Zasad postoji hrpa portova starih 3D igara (*Descent, Hexen, Heretic, Quake*) koje se lijepo vrte na PPC-u.

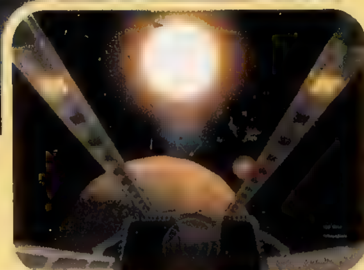
Kad je o igrama za 680x0 procesore riječ, tu je stanje nešto bolje - komercijalne igre za njih još uvijek izlaze prilično kontinuirano, iako ritmom od samo 6-7 igara na mjesec. Nedavno izašao RTS *Napalm* (opisan i u Hackeru) dokaz je da kvalitetni programeri još uvijek mogu napraviti izvrsnu igru na Amigi, a 21.07. izišao je i izvrsni *Wasted Dreams* – arkadna avantura hrvatskih autora – skupine *Digital Dreams Entertainment*. Izlazak ove igre je iz tehničkih razloga nekoliko puta odgođen, no čekanje se isplatilo. Već nakon nekoliko dana kritike su bile izvrsne. Kvalitetnom tehničkom doradom, kao i zanimljivom pričom, igra će zacijelo dospjeti u sam vrh Amiga igara ove godine, a to bi joj uspjelo čak i da je tržište nekoliko puta jače nego što je. Wasted Dreams načinom igre i pričom prilično podsjeća na legendarni Flashback, što je i jedan od razloga njegovog uspjeha, a mogućnost igranja dvojice igrača istodobno samo mu povećavaju vrijednost. Dodatne informacije o igri možete dobiti na www.dd-ent.com, a želite li je kupiti, naručite je izravno od autora po povlaštenoj cijeni za Hrvatsku na: chris@dd-ent.com.





Wasted Dreams, arkadna avantura hrvatskih autora koja kvalitetom i igrivošću nimalo ne zaostaje za hitovima poput Flashbacka ili Heart of Darkness





Lambda će biti prva 3D simulacija na Amigi koja će iskoristiti 3D mogućnosti PPC procesora



RTS Malm and Mangle će ipak izaći nakon više od godinu dana najavljivanja

Amiga scena ne oskudijeva ni najavama novih igara, kako za PPC, tako i za 680x0 procesore. I dok je za najavljene igre poznatih kompanija (npr. ClickBOOM, o čijim najnovijim igrama i najavama možete čitati na idućim stranicama) sigurno da će izaći, za one manjih kompanija se to nikako ne može reći. U više od 50% slučajeva događa se da igra bude najavljena, apetiti igrača podraženi nekim poluigrivim demoom, a onda kompanija bijedno propadne zbog nedostatka novca. Zbog takvih uvjeta, od 50-ak igara najavljenih za ovu jesen realno je očekivati da svjetlost dana ugleda desetak. Takva selekcija jamstvo je da će igre koje doista izađu biti kvalitetne jer će jedino tako okupiti oko sebe dovoljno ljudi i novca da "prežive".

Zaključak

Kao što sam rekao na početku, dolaze prijelomni dani za Amigu. Sve je krenulo lijepo – PPC kartice, grafičke kartice, novi OS.... Još samo treba izaći Amiga NG i pokazati da se uistinu može nositi s konkurencijom. Baza korisnika je spremna i čeka, ali ako projekt ne uspije, i najvjerniji Amigaši, koji su čekali posljednje tri godine, ostavit će svoje "prijateljice" i potražiti neki moderniji stroj.

A to bi, s obzirom na objektivne kvalitete ovog računala, bila šteta.

Autor teksta želi zahvaliti **Domagoju Ožaniću i Daliboru Puljizu** na pomoći pri prikupljanju relevantnih Amiga informacija i novosti.

Net Connect

Sve novosti o Amigi možete pročitati *na hrvatskom jeziku* na izvrsnom Web siteu WARP: http://islands.zesoi.fer.hr/~dpuljiz/warp

Ako su vaši interesi vezani pretežno uz igranje na Amigi, svakako pogledajte (*također hrvatski*) site Amiga STORM-a: http://www.xrage.com/as.html

Najnovije vijesti o napredovanju Amige NG, kao i ostale izvještaje Amiga Technologiesa potražite na službenom Amiginom siteu: http://www.amiga.de

ClickBOOM

POSLJEDNJI MOHIKANAC

Nakon odlaska Vulcana s Amiga scene, ClickBOOM je postao najveća kompanija koja i dalje ustraje u stalnom objavljivanju komercijalnih Amiga igara. Nedavni Napalm, upravo izašli T-Zero, te nekoliko najavljenih igara govore o ozbiljnosti njihovih namjera da ostanu uz Amigu

Na tržištu Amiga igara kompanije koje redovito izdaju komercijalne igre postale su prava rijetkost. Među njima se, kao najaktivnija, ističe ClickBOOM – kanadska kompanija koja je krenula malim koracima prije nekoliko godina, da bi danas postala najveći izdavač Amiga igara.

Najnovija igra iz ClickBOOM-ove radionice je *T-Zer0*, pucačina u stilu starih dvodimenzionalnih igara koje smo svi rado igrali još u vrijeme Spectruma i Commodorea. Unatoč kroničnom preživakavanju ovog žanra, momci su ipak uspjeli u igru unijeti nekoliko obilježja originalnosti, a kvalitetnom doradom poznatih elemenata zajamčili su joj i uspjeh na tržištu.

Zavrtjevši ovu igru na svojoj Amigi, ostao sam zadivljen uvodnom animacijom, za koju sam poslije otkrio da se proteže na više od 100 MB memorijskog prostora CD-a. Nakon izbornika prepunog opcija kojem nisam posvećivao preveliku pozornost, našao sam se u igri. Nisam se razočarao! T-zero0 je oživio zlatno doba R-Typea i vratio me u mladost! Ekran je konstantno prepun velikih i malih letjelica, metaka, bombi i lasera, nagradnih predmeta i oružja. Kroza sve to probija se moja mala letjelica, nešto uništi, nešto skupi, a nešto i izbjegne. Već nakon 17 izgubljenih života shvatio sam da neće ići glavom kroz zid pa sam se odlučio vratiti na uvodni izbornik i pročitati upute. Naravno – tu se skrivala hrpa opcija koje omogućuju da igrate na način koji želite – teži ili lakši nivo, jača ili slabija inercija, jače naoružani teški brod ili slabiji, lakši i tako dalje. Namjestivši opcije kako meni paše, igra mi je bila malo lakša, a kad mi se u drugoj letjelici pridružio brat, postala je još lakšom te smo zajedno nastavili rasturati aliene. Da nije bilo njega, sigurno ne bih uspio srediti bossa na kraju prvog svijeta – on je bio taj koji se sjetio da ga gađamo u usta. Da, T-zer0 pruža mogućnost igranja dvojici igrača odjednom, što povećava zabavu i uvelike olakšava ovu inače vrlo tešku igru.

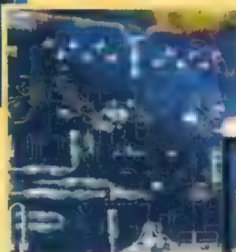
Kad je jednog dana ipak završim, mislim da ću se posvetiti level editoru koji dolazi na istom disku i kreirati potpuno nove nivoe. Nažalost, ne mogu kreirati svoje objekte i brodove, ali se postojećima mogu mijenjati svi detalji – od štitova i snage oružja, do načina kretanja i agresivnosti. Ovo je jedan od prvih editora za ovakve igre i vjerujem da neće ostati neiskorišten.

Da zaključim: nakon Quakea, Mysta i Napalma, T-zer0 je još jedan ClickBOOM-ov pogodak 'u sridu' . Dvodimenzionalnost nimalo ne umanjuje kvalitetu njegove grafike, a konstantna vruća akcija privući će vas da "odigrate barem još jedan život." Čini se da su programeri ClickBOOMa shvatili da se na malom tržištu kao što je Amigino može uspjeti samo najkvalitetnijim igrama pa se i drže takve politike. Vjerujem da mnogi Amigaši kao i ja s nestrpljenjem iščekuju iduću igru iz ClickBOOM-ove radionice!

Pomislili ste da se na ekranu prepunom letjelicama nije moguće snaći? Prevarili ste se za to treba samo malo vježbe i 20-ak izgubljenih života



Animacije prije i tijekom igre spadaju među najkvalitetnije dosad viđene u Amiga igrama



Igranje udvoje povećava vam vatrenu moć ali i smanjuje broj bonus predmeta po igraču

Otkuda T-Zero?

T-Zer0 se pojavio u obliku neigrivog demoa po imenu Trauma Zero prije nekoliko godina i otada nitko nije čuo za nj, sve do prije nekoliko mjeseci, kad je ClickBOOM objavio Napalm. Na pozadini knjižice s uputama skrila se najava igre pod nazivom T-zer0. Uskoro je ClickBOOM na svom www siteu počeo objavljivati malo bogatije informacije, i tako je to išlo sve dok se igra nije našla u mojim rukama. Ovime su ClickBOOMovci još jednom potvrdili svoju ozbiljnost u namjerama da najavljene planove ostvaruju, a igre objavljuju, čime se može pohvaliti mali broj kompanija na Amiga sceni

Vruće igre za zimske dane

Dosljedan svojim dosadašnjim koracima, ClickBOOM je izdavanjem nove igre objavio i svoje daljnje planove vezane uz nove Amiga igre. Do kraja ove godine spremaju izdati Amiga verziju Trecisionovog PC hita Nightlong, grafičku avanturu smještenu u blisku budućnost čija će lijepa grafika i animacije zauzimati čak 3 CD-a, što znači da će ClickBOOM postati prva kompanija koja je za Amigu objavila igru na više od jednog CD ROM-a.

Naravno, tu je i staro obećanje da će konvertirati Z na Amigu. Iako se nekome može činiti da je ovaj plan napušten, naznake govore da će se Z prije ili poslije vrtjeti na "prijateljici", no ja sasvim razumijem ClikBOOM koji ga je malo zapostavio – još jedna real-time strategija bila bi izravna konkurencija Napalmu koji se zasad izvrsno prodaje.

Treća glasina iz ClickBOOM-a odnosi se na još jednu konverziju avanture. Riječ je o [illegible] – igri koja je, zasad, načinjena u PC i Mac verziji, što je, zbog slične arhitekture, čini iznimno pogodnom za prebacivanje na Amigu proširenu PPC procesorom. No, kako su ClickBOOM-ovci vrlo škrti s informacijama o tome kakve će tehničke zahtjeve imati pojedine igre prije nego što izađu, preostaje nam samo strpiti se i pričekati vijesti.

I kao posljednja vijest iz ClickBOOM-a, a zapravo možda i prvi CD od najavljenih koji će ugledati svjetlost dana, stiže nam obećanje diska s dodatnim misijama za Napalm, koji bi trebao donijeti nove jedinice, zgrade i načine borbe.



Kvalitetnih grafičkih avantura već dugo nije bilo na Amigi, platformi koja je utemeljila ovaj žanr legendarnim Maniac Mansionom i Monkey Islandom. Amigaši, ljubitelji point-and-clicka, opet će doći na svoje.







Ova se slika još uvijek može naći na ClickBOOM-ovim stranicama a svjedoči o njihovom nastojanju da Z donesu na Amigu



Safecracker zasad postoji u verziji za PC i Mac,a postoje naznake da bi ga ClickBOOM mogao konvertirati i za Amigu

Net Connect

Sve informacije o ClickBOOM-u, igrama koje priprema, kupovini igrara i sl. možete pronaći na njihovim web stranicama www.clickboom.com. Na istom mjestu možete postati i korisnikom ClickBOOMovog *Portala*, posebne usluge namijenjene kupcima ClickBOOM igara, koja pruža mogućnost online aukcija, komuniciranja među Amigašima, te pristup najnovijim vijestima vezanim uz Amigu.

Emulacija Amige

ILI KAKO POSTATI INFORMATIČKI ZOMBI MAJSTOR


Psygnosis, Amigin zaštitni znak


Nevjerojatno bogatstvo boja samo zahvaljujući trikovima copper čipa

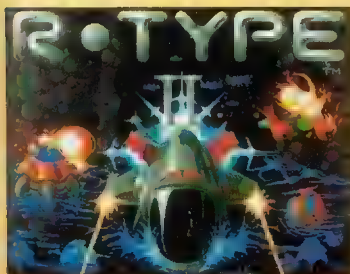
PIŠE Krešimir Lauš

Nisam ni prevelik nostalgičar ni nekakav reakcionaran tip, ali još uvijek u kutu svoje sobe držim srcu mi tako drage 2DD floppy diskete. Na njima su skoro zaboravljene, polumrtve, vremenom pregažene, ali nikad prežaljene Amiga igre. Ostale su tek kao prazne ljušture, podsjetnik na davno prodanu prijateljicu koja je jednog tužnog dana ustupila mjesto napretku zvanom PC. No koliko je god napredak pozitivna stvar, povremeno bih se prisjetio tih dana i jednostavnih 2D igara, neopterećujućih i zabavnih... i nikad, ni u snu, pomislio ne bih da ću ih jednog dana opet igrati.

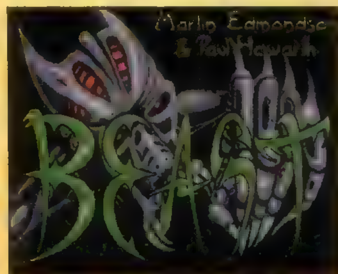
Povratak iz mrtvih

Da, dragi, moji, hvala napretku i dragom Bogu, hvala Intelu, pa čak i Microsoftu, koji su od PC-a napravili ovo što je danas - prokleto jak stroj zamamne procesorske snage. Jer, da nije te snage, ne bi bilo ni ove hi-level Amiga emulacije koja sa diči dvama besprijekornim programčićima, Fellow i WinUAE. Emulatori su to koji su na sceni već više od godinu dana, no tek su sada konačno sazreli (paralelno s PC hardverom) da nam mogu pružiti potpuno Amiga iskustvo. Da se razumijemo, Fellow i WinUAE u cijelosti emuliraju staru prijateljicu; svaki tranzistor, svaki port, disketni, hard pa čak i CD drive. U njima su sadržane duše čipova prozaičnih imena, Paule, Denise i Agnusa, sve boje coppera i sva brzina blittera. Stari amigaši sa smješkom će se prisjetiti o čemu je riječ, a vi ostali znajte da su to bili Amigini grafički i zvučni podsustavi koji su joj omogućili da bude kraljica ispred svoga doba, kraljica koja će možda još jednom uskrsnuti, no to nije tema ovoga teksta. Dakle, naglasimo još jednom da osnovni emulatori Fellow (radi u DOS modu) i WinUAE (windows 95 aplikacija) zapravo rade istu stvar, ali svaki na svoj način. Kad je o igranju riječ, Fellow se nameće kao prirodni izbor jer je znatno brži, diči se potpuno glatkim scrollom a ni zvuk mu ne zastajkuje kao onom drugom. Podržava sve memorijske i procesorske kombinacije (birajte koliko RAM-a i koji procesor želite u vašoj EMU Amigi!) i pregršt rezolucija koje mu diktira vaš VESA videodriver. Nažalost, nema podršku za AGA Amige (A1200, A4000), stoga otpišite neke novije igre. No, kompatibilnost sa starijim naslovima je zadivljujuća, iznosi preko 90%. WinUAE nešto je ozbiljnija aplikacija s mrvicu sporijim izvođenjem, lošijim zvukom, ali prekrasnog Windows sučelja i jednostavne uporabe. Ovdje možete podesiti gotovo sve parametre emulacije koji vam padnu na pamet i zatim ih snimiti u različite konfiguracijske fileove. Tako ćete postići da vam prorade i one tvrdokornije igre koje će u početku možda uporno *Guru meditirati*. Uostalom, tu je i podrška za AGU, a vi znate što to znači! Osim toga, WinUAE je pogodnija platforma za "ozbiljnije" aplikacije poput Dpainta, SoundTrackera itd. Da, da, radit će vam gotovo svi Amiga programi pa čak i famozni demoi! Među njima se neće biti teško snalaziti jer si mirne duše možete napraviti virtualni Amiga hard disk i raditi u potpuno funkcionalnom Amiginom WorkBenchu! Prije toga će trebati s neta skinuti odgovarajući kickstart ROM file i gorespomenuti operacijski sustav. Piratstvo, mislite si!? Napredak, kažem vam!

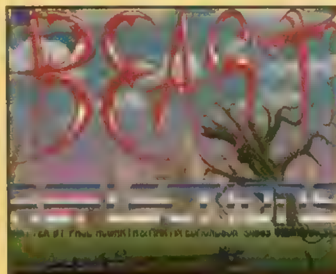
Crtati u HAM modu u DeluxPaintu4, neizvedivo? Njet drugar.



Pucačina sa svojedobno vrlo popularnog automata



Stari amigaši ovog se sigurno sjećaju



Paralax scrolling, savršena mjuza, ah...stari dani



Leminzi koje "jučer" preradiše za PSX!



Swiw, jedna od najboljih shoot em upa

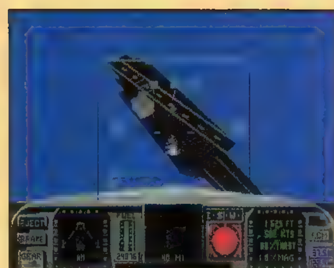
Natrag u grob, ili?

Ipak, većinu vas više zanimaju igre pa se radije vratimo njima. Kako to radi? Jednostavno, nakon početnog poslagivanja programčića dovoljno je ubaciti virtualnu disketu, tj. ADF file, u emulirani drive i startati *prijateljicu*. Inače, ADF-ove (Amiga disk file) možete pronaći na Internetu, a oni su ništa drugo doli presnimljeni sadržaji Amiginih disketa pohranjenih na mreži. Dakle, nakon startanja, molite Boga da sve proradi iz prve, a onda se divite višeslojnom paralax scrollu iz Beasta ili pak pregršti boja u Agonyja, pa brzini akcije iz R-typa ili svim ostalim kvalitetama davno zaboravljenih klasika. Između ostalog, podržan je i za ono doba nevjerojatni HAM mode od 4096 boja. Impresivno, zar ne? Ako ni hrpetina ADF-ova s Interneta ne zadovolji vaše apetite, a frend vam još uvijek ima A1200, malo dobre volje i slobodnog vremena, zašto ne biste i vi prebacili koju igru na svoj PC! Postupak baš i nije jednostavan, ali je detaljno opisan pa, ako vam se da, navalite. No dobro, sve je ovo vrlo lijepo i priziva duhove prošlosti, ali služi još jednoj svrsi: održati Amiga zajednicu živom. Jer, da nema ljudi koji se tim bave, i nas kojima smo im na tome zahvalni, Amigina budućnost bila bi crna kao noć. Ovako, ostaje barem nada da će jednoga dana stara *prijateljica* još jednom zasjesti na svoj zasluženi tron. Do tada, game on.

Igrati Shadow of the Beast na PC-u, suludo? Jok, braco.



Tvorci Ricka sa slike Larini su roditelji!



Evo kako su tada izgledale simulacije leta



Disney animation studio. Potpuno legalno, zar ne?



HAM mode u svih svojih 4096 boja!

RECENZIJE

	10/99	9/99	Ime igre	Platforme
•	1	1	***C&C:** Tiberian Sun* WESTWOOD/EA	PC
▲	2	3	***Tekken 3*** PLAT./SONY	PL
▲	3	4	***Legacy of Kain:** Soul Reaver* EIDOS	PL, PC
▼	4	2	***WWF:** Attitude* ACCLAIM	PL, N64, GBC
•	5	5	***Colin McRae Rally*** PLAT./CODEMASTERS	PL, PC
▲	6	7	***Gran Turismo*** PLAT./SONY	PL
▲	7	10	***Driver*** GT INTERACTIVE	PL
•	8	8	***FA Premier League Stars*** EA SPORTS	PL, PC
	9	11	***Wipeout 3*** PSYNOSIS/SONY	PL
	10	16	***Crash Bandicoot 2*** PLAT./SONY	PL

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	1	***Legacy of Kain:** Soul Reaver*	EIDOS
2	3	***Driver***	GT INTERACTIVE
3	2	***WWF:** Attitude*	ACCLAIM
4	4	***Wipeout 3***	PSYGNOSIS/SONY
5	5	***FA Premier Manager***	EA SPORTS

NINTENDO 64

1	1	***WWF:** Attitude*	ACCLAIM
2	2	***Shadowman***	ACCLAIM
3	3	***Premier Manager 99***	INFOGRAMES
4	5	***Star Wars Ep.1:** Racer*	LUCASARTS
5	4	***C&C:** Tiberian Sun*	NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	***C&C:** Tiberian Sun*	WESTWOOD/EA
2	-	***System Shock 2***	EA
3	2	***Championship Manager 3***	EIDOS
4	4	***Hidden & Dangerous***	TALONSOFT
5	3	***SWE1:** The Phantom Menace*	LUCASARTS/ACTIVISION

TKO SMO MI?

SUPERPOVJERLJIVO!! Ovo vam je jedinstvena prilika da saznate sve o članovima tajne mafijaške udruge koja djeluje pod lažnim imenom Hackerovi recenzenti. Njeno je pravo ime Grupa TNT, o kojoj ste možda i načuli neke priče. Otkrivamo vam pravu istinu o toj multipraktik organizaciji.



BROJ 1
…stijan Žibreg
Osoba koja drži sve konce u rukama (iako to ne znači da su svi ostali marionete) i vodi sve poslove Organizacije. Njegova je mudrost sticana stoljećima, tisućljećima… U slobodno vrijeme piše knjigu Kamasutra-1001 položaj za gipke. Njegovo tajno skrovište u kojem smišlja sve svoje genijalne planove nalazi se u… eh, onda više ne bi bilo tajno, zar ne?



SUPERHIK
Krešimir Lauš
Iako ste možda čuli o njemu kao o okorjelom protivniku Grupe, znajte da je cijela ta priča odličan propagandni trik koji skreće pozornost s tajnih operacija Grupe. Ali, Superhik mora držati do svog ugleda, zato svi oni zajedno često znaju organizirati akcije kušanja fermentiranih sokova od grožđa. Inače, kao pravi kavalir, izabranici svog srca kupit će crvenu ružu.

BOB ROCK
Damir Rukavina
Vječiti buntovnik (ali ne bez razloga, barem on tako misli) i vješt na jeziku pogotovo kada je riječ o uvredama. No, svoj posao obavlja itekako ozbiljno i uredno, uostalom kao i svaki drugi Hackerovac, i ne traži plaću za to - dovoljno mu je što se može deklarirati kao član Grupe. Radi najbolje baklave na poluotoku.



GENERAL WAR
Mislav Mataija
Majstor u prerušavanju koji već godinama uspješno glumi teenagera i uzornog školarca zapravo je podružnica Grupe za mladež. Njegov skromni Ured za istraživanja ruda i gubljenje vremena zapravo je pravo ime Ministarstva za školstvo, odakle pomno prati kamo odlaze učenici kada markiraju. Rezultati njegove studije nisu za javnost iz razloga opće nacionalne sigurnosti.



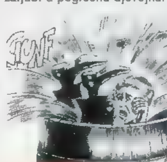


ŠPIJUNKA MARGOT
Kristina Jeren
Uvijek na pravom mjestu u pravo vrijeme ili pak na krivom mjestu u krivo vrijeme, jedina ženska ruka u Grupi pokušava preostale muške članove naučiti pospremati svoje krevete i skuhati kavu. Jednog joj dana možda i uspije. Inače, zadužena za taktičko zbunjivanje neprijatelja dok ostatak ljudi djeluje tiho u pozadini.



KLO
Igor Duić
On predstavlja zračno-informativne snage Grupe. Svojim tipično novinarskim dosjetkama u stanju je uhvatiti i neuhvatljive te od njih izmamiti intervju. Tako se može približiti bilo kome, a da taj i ne posumnja u čijim se šapama zapravo nalazi.

ALAN FORD
Dario Rakovac
Reprezentativna Cosmoplavuša, uzoran član Grupe i uvijek pri ruci Broju 1. U posao uvijek unosi cijelog sebe, bez obzira na to što svoj život dovodi u opasnost. U posljednje vrijeme pod buntovnim utjecajem Boba Rocka, ali bez nekih većih štetnijih posljedica. Njegova je jedina mana što se uvijek zaljubi u pogrešnu djevojku.



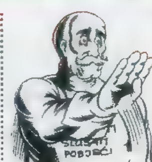
SIR OLIVER
Patrik Pencinger
Čovjek odgovoran za nabavljanje svih rekvizita potrebnih za rad jedne špijunske organizacije. Njegova sposobnost mulj… ovaj, pregovaranja, svestranost i mađioničarske sposobnosti tražene su i u širim krugovima. Specijalizirao se za metafizičke pojave tipa 'sad ga vidiš, sad ga ne vidiš' i fenomene suvremene audiovizualne tehnologije koje Grupu drže ukorak sa svim recentnim hi-tech peripetijama. Sumnja se da je bio otet od izvanzemaljaca u obliku golemih glavica salate.





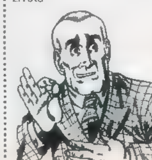
ŠEF
Berislav Jozić
Kao što mu samo ime kaže, Šef je šef podružnice PSX, koja u posljednje vrijeme sve bolje i bolje posluje, na zadovoljstvo svih članova Grupe. Tako se njen utjecaj polako, ali sigurno širi na sva polja informatičko-špijunskog života. Šefove su posebne karakteristike nenormalna sklonost spavanju na poslu, posljedica uboda ce-ce muhe prilikom jedne tajne operacije u amazonskoj prašumi (vidi pod Jeremija). No, ova je nezgoda riješila veliki problem ostalih članova grupe - kako ušutkati Šefa kad počne previše pričati.

GRUNF
Alan Graf
Izravni potomak teniske loze Graf odlučio je ostaviti obiteljsku tradiciju i raditi za Grupu TNT kao strateg u pla-



niranju svih djelovanja na terenu. Zadužen je i za izradu prometala kojima se služe ostali agenti. Ako ste noću viđali neka čudna svjetla na nebu, znajte da su sve to njegova djela. Posebno priznanje uručeno mu je za konstrukciju unikatne letjelice koja je nesretno završila u polju kraj grada Roswella

BERT
Mirosalv Puljiz
Desna ruka generala Wara, zapovjednik u Odjelu za dešifriranje i sitno pletenje. Već godinama pokušava ostale agente uvjeriti u univerzalnu važnost pletenja, koje održava našu galaksiju na životu. No, kolege mu nemaju vremena za takva globalna egzistencijalna pitanja pa je on zadužen isplesti po jedan stolnjak za svakog od njih koji onda prinosi kao žrtvu i tako ih sve održava na životu



JEREMIJA
Damir Đurović
Uvijek spreman na žalbu i prigovor, hodajuća medicinska enciklopedija zapravo je jedan od nosećih stupova Grupe. Zajedno sa Šefom podlegao je ubodu ce-ce muhe prilikom jedne tajne operacije u amazonskoj prašumi. Naime, ce-ce muha bila je otporna na anestetik što ga je primila, probudila se usred operacije i energičnim ubodom trenutačno onesposobila Jeremiju i Šefa koji i danas povremeno pate od relativno bezopasnih (ponekad čak i dobrodošlih) napadaja spavanja.



SKVIKI
Hrvoje Herceg
Njegov gospodar, ali i najveći obožavatelj je Šef koji svog Skvikija pazi i mazi i osigurava mu posao u podružnici PSX. Skviki mu pak vraća uslugu umilnim pjevušenjem, a svoje jedinstvene sposobnosti najbolje manifestira u napadu kada to protivnik najmanje očekuje. To mu je moguće baš zbog njegovih gotovo minijaturnih



dimenzija, što mu omogućava da se sakrije u džep bilo kojeg agenta. No njegov je ugriz upravo obrnuto proporcionalan njegovim dimenzijama.



MISTER LAMP
Mario Bošnjak
Najnoviji član Grupe, koji je prije radio kao čovjek-sendvič. Upravo je to radno iskustvo presudilo u njegovom izabiru za popunjavanje atraktivnog mjesta u tajnoj Grupi TNT. Tako je stekao brzinu, okretnost, sposobnost prerušavanja u različite objekte i ostale vrline od neprocjenjive važnosti za uspješni rad. Među laicima poznatiji je kao izvrstan kuhar špageta na 948 načina.

Drama

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Napokon je i to stiglo: Legasi of kejn dva. Juhuuu...Tomb Raider s vampirima...ili možda nešto drugo?



U trenutku kada je u njega zabio svoj dugi soul reaver, Kain je shvatio da ga ne obasipaju konfeti

PIŠU **P.S. Kmižić i Dr. Ravijojlo**

INFO

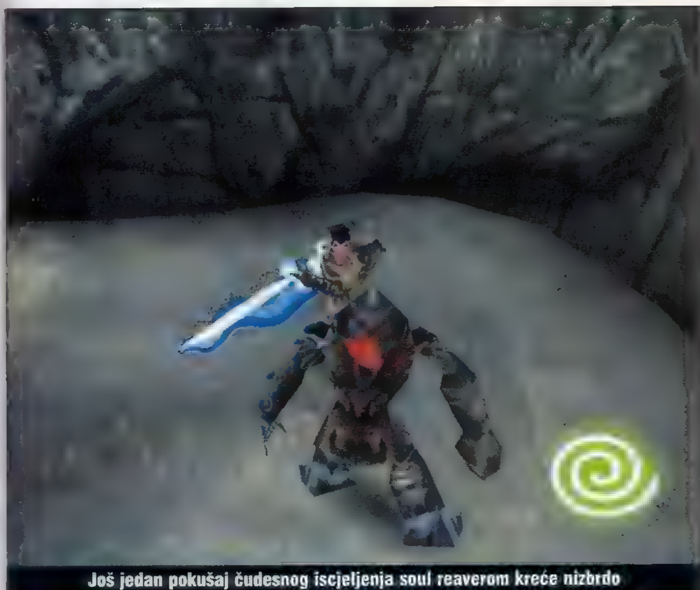
PROIZVOĐAČ	Crystal Dynamics
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32MB RAM, 3d-kartica
NAŠA PREPORUKA	P333m 64MB RAM, 32-kartica
3D PODRŠKA	Sve
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

SJEĆATE li se prvog nastavka? I svih onih prepotentnih najava revolucionarnog Akujia. Ili Kainovih monologa koji su, u jednu ruku, i bili najbolji dio igre. Naravno, inevitabilan nastavak je morao uslijediti. Zajedno s nevjerojatnim 3d engineom. Heelleeelluyyaaah!

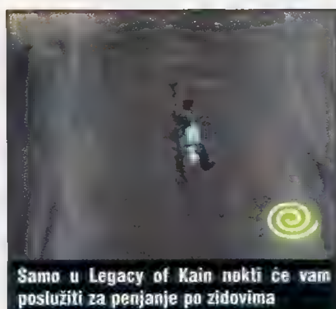
Uglavnom, ovdje vodite protagonista koji većinu igre mrmlja sam sebi u bradu (koju nema). I koji kolje sve, od vampira do lovaca na gore navedene. Legacy of Kain: Soul Reaver nudi neke od najljepših lokacija viđenih u Tomb Raider klonovima. No, kada bolje razmislim, ovdje je riječ o konceptu daleko više orijentiranom prema teško arkadnom elementu. Da, pogodili ste: Raziel (vaš alter-ego) kolje i kolje bez vidljivog prekida. Iako je sama igra dobro usklađena, cijela borba smeta samo kada vam to najmanje treba. Ipak, riječ je o vrlo dobroj igri. Kako? Pa, čitajte dalje.

UPOZNATI NOZGOTH

Prva dobra vijest kod Legacy of Kaina je svijet u kojem se nalazite. Naime, napredujući kroz igru, sve više vam se čini da se ništa ne učitava - i da, pogodili ste: Legacy of Kain je jedna vrlo velika mapa. Dakle, nema učitavanja ni nepotrebnih animacija u kojima povezujete kraj sa krajem ne biste li se poslije hvalili prijatelju kako ste shvatili što te budale govore. Nadalje, u jednoj od predrenderiranih sekvenci vidite eksterijere koji se, dakako, pojavljuju i u samoj igri. I to bi trebala biti završna poruka igraču (what you see is what you get). Daljnji biseri u LOK-u se i dalje tiču grafike (a čega drugoga), no ovaj je put riječ o važnom aspektu igre - o prebacivanju na relaciji shadowrealm (astral)- physical plane. Ovdje je jedan grafički efekt usko vezan uz


Još jedan pokušaj čudesnog iscjeljenja soul reaverom kreće nizbrdo


Tu su vas bacili. Dobro mjesto za umiranje, zar ne?


Samo u Legacy of Kain nokti će vam poslužiti za penjanje po zidovima

MANIFEST NASILJA

Ako ste na trenutak pomislili da se neprijatelji u Kainu odstranjuju na klasičan beat'em up način, prevarili ste se. Naime, pošto se naš junak tijekom igre uglavnom sukobljava s drugim članovima svoje vrste, činjenica je da pojmovi poput plamena ili šiljaka igraju veliku ulogu. Najveći je problem što vam gore navedenih artikala nikad dosta. Rješenje tog problemčića je u sobnim dekoracijama. Šiljati štitovi, plamenici, bazeni i druge sobne dekoracije će pogotovo doći do izražaja ako znate kamo bacate svoju bivšu užu rodbinu.


U jednom dijelu igre pošast, a u drugom pomoć, voda je ako išta, dobro izvedena


Borba protiv još jednog od vaših kolega


Topao zrak....uhuhuhuhuhu


Closeup!

Što je pjesnik htio reći? Nećeš me zbuniti svojim poganim dvomislima

vjerodavnost i napredovanje. Naime, shadowrealm je poprilično uvrnuta razina ispunjena parazitima i gutačima duša. Pa što onda tražimo ondje? Pa, kao prvo, taj plane je mjesto odakle nova Razielova inkarnacija dolazi. Kao drugo, to mjesto se toliko izobličuje da se napredak može osvariti samo pomoću prebacivanja. A poslije ćete u igri itekako zavoljeti svoj novi element. Naravno, o tome neću govoriti. Natrag na igru. Već me duže vrijeme kopka jedno pitanje, a ono glasi: što ja tu ra....ops... zbog čega sve ovakve igre trebaju biti okružene sivilom? Ne postoji li u tom "šarenom" svijetu još nešto osim žuto-sivo? Pa, ne znam kako da to definiram, ali LOK bi se pogotovo trebao ticati Razielovog stanja svijesti tijekom igre. Pa, zavirimo li u ostatak njegove glave....

DOBRE/LOŠE STRANE

Raziel: "Primjetio sam da nešto nije u redu sa svijetom. Ne govorim o očiglednoj činjenici da se nad njim nadvilo zlo i da je infestiran demonima, nego o nečem mnogo suptilnijem. To me **nešto** izjeda kao crv, zbog toga ne spavam... Je li vam se ikad dogodilo da se osjećate kao u snu, kao da se vrtite u nekoj petlji koja nikamo ne vodi? Nije... okej, ovako. Šetam kroz neki hodnik i naiđem na... ma, uostalom, i sam taj hodnik i većina interijera doimaju se samo kao nešto kroz što treba proći da bi se došlo negdje drugdje! Kao da nemaju svrhu sami po sebi! To me izluđuje! Groblja, skladišta, crkve... drugačije su boje, materijala, proporcija, ali opet nekako isti... razumiješ li to?"

Možda. Ali, Raziele, bojim se da mnogo ljudi ne bi razumjelo o čemu govoriš. Rekao si taman toliko da ispadneš potpuni luđak u glavnom dnevniku, gdje su ostatak tvoje izjave jednostavno odrezali. Ali u ovom časopisu možda naiđeš na razumijevanje. Tvoju izjavu sažet ćemo u svrsishodan odlomak:

3D engine je standardan (O.K.). Nudi interijere i eksterijere. Raspolaže svjetlosnim i atmosferskim efektima. Gomilom boja i projiciranim svjetlima (odsjaj namreškane vode na zidu). Dakle, neograničene mogućnosti za raznolikost, ali potpuno neiskorištene. Sve se doima izvještačeno i neprirodno, kao plaža u Santa Barbari. Nekom je jednostavno bilo svejedno kad je to "stvarao". Isti problem prati sve aspekte igre, drugi po važnosti su neprijatelji. Odlično su izmodelirani i teksturirani, tečno animirani. Zanimljivo se i dobro bore, a nakon (nasilne) smrti nestanu na supernačin - izgaranjem od glave do pete, dok njihova duša lebdi iznad tijela, čekajući da je Raziel proguta. Također, neprijatelja se može podići na koplje, pribiti kopljem uza zid i još štošta. Što tu smeta Raziela? Pa, ako se izgrade takvi lijepi detaljni neprijatelji, oni odmah dobijaju na individualnosti. A i neki nabrojani načini ubijanja su mnogo osobniji od običnih. A to onda znači da se to ne može copy/pastati kao mrave u Doomu. Jednostavno, ne može se, s jedne strane, neprijatelja pretvarati u sve većeg individualca, a s druge strane suzbijati dojam time što ga u praktički istoj borbi ubijamo 48 puta.

Eterični svijet, po Razielu, ne donosi baš nešto novo. Pokoja vrata gdje ih na fizičkom nema, pokoji drugačiji element u borbi, drugačija paleta boja. Očekivao je, recimo, da neka crkva koja je u fizičkom svijetu samo ruševina, na eteričnoj razini još postoji, možda da u njoj bude netko, možda da freske upućuju na neke zaključke, ali ništa od toga, kaže on.

Dobro, dosta. Shvatili smo. Novosti se uraču-



AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

MelComp



Najprodavanija računala

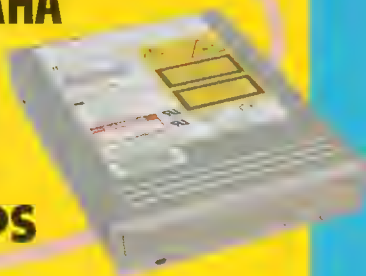




Odaberite - mi imamo sve što trebate

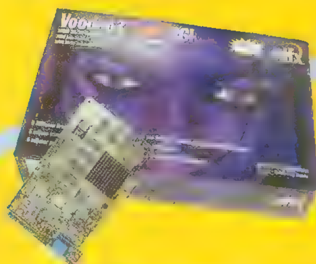
VELIKI IZBOR CD SNIMAČA

YAMAHA
TEAC
PLEXTOR
SONY
PHILIPS

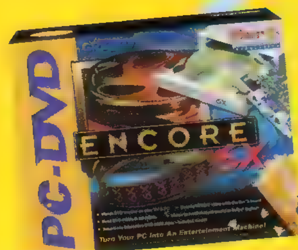




DTK computers

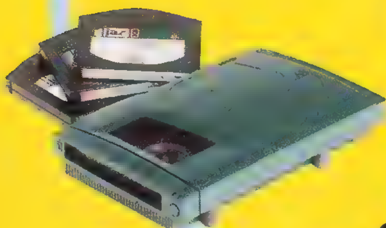
















USB
UNIVERSAL SERIAL BUS

matrox
DIAMOND
TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
YAMAHA



CHERRY
APC
CREATIVE



DTK computers



3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft

Našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI - VELEPRODAJA: GLOBUS PARTNER (01) 481 77 00, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 3837 163, KERNER (01) Zagreb 3862 141, RODAR (031) Osijek 209 395, INFRA (031) Osijek 297 132, TEXPERT (031) Đakovo 816 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 621 823, COMWARE (021) Split 40 096, KOMPAST (049) Krapina 371 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 422 749, OFFICE COMPUTERS (021) Hvar 741 749, FOTON (049) Krapina 376 710, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656, KONTO (034) Požega 272 069, ARKA SERVIS (048) Koprivnica 642 322, JES (035) Nova Gradiška 362 482, FARN d.o.o. (052) Rovinj 830 333, IBIS (048) Virje 897 232, PRO-TRADE (021) Split 357 150

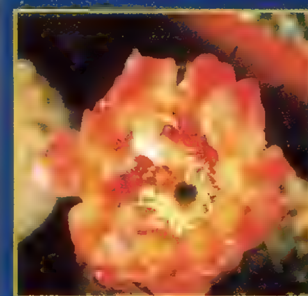
DEALERI - MALOPRODAJA: BIROSTROJ COMPUTERS (01) 3841 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, IN SERVIS (042) 665 074, PRODAJNI CENTAR 93 (01) 481 77 01, MISLAV (035) Sl. Brod 443 149, MISLAV INFORMATIKA (00387 86) Odžak 761 901

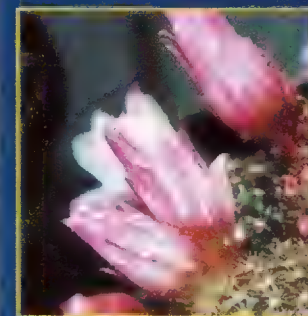
MelComp d.o.o.
Zagrebačka 62, HR - 42000 Var...
tel. 042 / 312 280, 312 281
fax 042 / 311 082, 214 365
Cjenik BBS: 042 / 312 282,
http://www.melcomp.hr
E-mail: ...@melcomp.hr
servis@melcomp.hr


Imaš nešto ispod zuba....

NE, NE, KOJA JE POANTA OVOG TEKSTA

Poanta je da želimo dvije stvari:
1. ili bolje igre
2. ili van iz svijeta igara


Život...kako strano, zar ne?


Još jedan segment neigračke tematike. Hacker je i edu-relaxo časopis

nalne igre unose na kapaljku. To je prirodan proces. Svaki se resurs crpi do kraja, a svaka je novost resurs sposoban izmusti određenu količinu novca, na što smo čak i navikli.

ALI ŠTO DOISTA BOLI?

Bez obzira što je borba možda zabavna, što su puzzleovi možda zabavni, što se tu možda može utrošiti vrijeme, kraj igre slobodno se može otkriti kao jedna od najvećih zamjerki, a ne sadrži ništa osim onog što i sami možemo pogoditi unaprijed. Prije samog sukoba s Kainom, Raziel trči nekim hodnikom gdje svako malo naiđe na neki portal/prozor u neki događaj. Vidjet će tu djeliće događaja iz prošlosti, iz neposredne budućnosti, i iz dalje budućnosti, gdje on sam radi neke gadarije (naravno, očekujemo objašnjenje). Nakon što se nagledao toga, ulazi u salu gdje se nalazi Kain i neki pakleni stroj koja služi tko zna čemu. Onda slijedi razgovor koji je šteta propustiti:

Kain: "Ha, stigao si!" Nešto u stilu ja sam sve već znao unaprijed.

Raziel: "Nećeš me zbuniti svojim poganim dvomislima!"

"Ehe hee... soulrejverski zgubidane, tvoja je sudina određena već samim tim i tim, što sam ja već ukomponirao u ovaj/onaj podli plan!"

"Nemoguće! To je neki od tvojih metafizičkih silogizama, poremećeni negativče!"

"Ee nije! Recimo, pogledaj pokrete svog tijela. Ne čine li ti se u najmanju ruku nespontani?"

"Na što ciljaš, kakvu mi laž želiš servirati?"

"Ne misliš li da sliče na pokretni niz motion-capturiranih antropomorfizama?"

"Nikada, ti čiji jezik ne samo da je dug, nego se pri kraju i razdvaja!"

UMUKNITE, previše me uzbuđujete! Kad razgovor izgubi svaki smisao, slijedi klanje. Kain dobija rane samo od Soulreavera, i nakon svakog udarca se teleportira do jedne od triju velikih sklopki zakrenuvši je. Jasno je kao kapljica rose da će nakon trećeg udarca zakrenuti i treću sklopku i brisnuti negdje. Naravno, to i učini.

"Ha, Raziel, našem je druženju kraj. Napričao sam svega i svačega, besmislica, i sada ću pobijeći kroz ovaj portal ništa ti ne objasnivši! Tvoja naivna predodžba o svijetu čija pravila ne razumiješ tjera te da misliš da ćemo se sukobiti čim i ti prođeš za mnom kroz taj isti portal, ali nije tako! Taj portal vodi u idući nastavak igre, i da ga prođeš potrebna je određena količina čekanja, novca, i znatiželje. Zbogomaaahahaha!"

"Tvoja mi intelektualna brijačina ništa ne znači! Idem za tobom i odsjeći ću ti taj pogani jezik zajedno sa centrom za govor!"

Raziel ulazi u portal. Nađe se negdje. Dolazi netko, kaže mu neku važnu nerazumljivu stvar. Onda se pojavi neka pjesma tipa "što je pjesnik htio reći?", i kreću creditsi.


Moja plućna maramica!!!


Running for...straight downfall

I ŠTA KAŽE KMIŽIĆ?

Poanta je ta da tko nema u glavi ima u nogama. Dok ne skuži da poante nema i da ova igra ne vodi nikamo, baš nikamo, Raziel će biti spreman trčati kroz još jedan nastavak, možda i dva. Nema potrebe da to prokletstvo dijelimo s njim.

A RAVIJOJLO?

Pa, predpostavimo da je Kain sasvim solidna igra s užasnim krajem sklopljena da bi imala nekoliko nastavaka. Prava šteta da obećanje dobrog kraja ipak definira krajnje debilnu rezoluciju koja citira poruku "kupite trojku." Inače, igra je O.K..



ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER
Mnogo više nepotrebnog skakanja i sisa...iow.....jupi.

TOMB RAIDER
Ditto

TOMB RAIDER
Ditto

OCJENA

Dobila bi 80% da kraj nije toliko loš....

72%

BRAVEHEART

Mit o Melu

Nije ni čudo da su ratoborni Škoti voljeli kiltove. Umjesto da poslije bitke satima stružete krv i iznutricu s odjeće, tu krpu možete jednostavno baciti i zamijeniti je drugom.



Aye, ništa ljepše od makljanja i mokrih koljena. Stari su Škoti znali što je život

PIŠE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Red Lemon
IZDAVAČ	eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

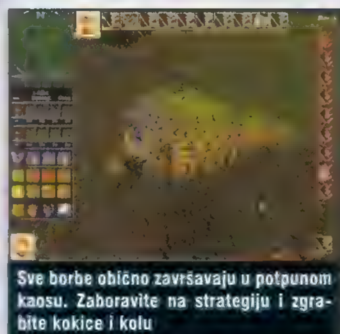
BRAVEheart. Nekoliko sekunda prije nego što će ga britanski krvnik skratiti za glavu, Mel urla 'Freedom!' Po izlasku iz kina svijet izgleda nestvarno. Večernje lampe izgledaju lažno. Gdje su baklje? Gdje su gajde? Film me se dojmio kao rijetko koji posljednjih godina.

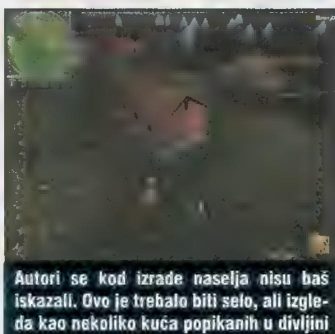
Je li onda čudno što me Braveheart odmah zaintrigirao? Riječ je o nevjerojatno atmosferičnom filmu pa je i otkup prava na igru mogao biti pravi potez za izradu igre koja bi po atmosferi mogla i te kako nadmašiti Starcraft. Je li autorima to uspjelo? Čitajte dalje.

MINICA JE VJEČNA

Ako se dobro sjećate, filmska se priča vrtila oko Williama Wallacea, iznimno hrabrog Škota koji je u dvanaestom stoljeću odlučio povesti svoje zemljake u borbu za slobodu. Bio je izniman strateg, uspio je izvesti čak i ono o čemu njegovi suborci nisu ni sanjali – invaziju na Englesku! Nažalost, invazija je


Ovdje vidite masu brđana kako ljubomorno napada uredne engleske jedinice


Sve borbe obično završavaju u potpunom kaosu. Zaboravite na strategiju i zgrabite kokice i kolu


Autori se kod izrade naselja nisu baš iskazali. Ovo je trebalo biti selo, ali izgleda kao nekoliko kuća popikanih u divljini

neslavno završila, a on je bio izdan i predan Englezima. Opširnije o njegovoj sudbini pročitajte u okviru.

Iz intervjua s proizvođačima igre saznajemo da je bila zamišljena i prije nego što se film proslavio - njena je izrada započela pod naslovom 'Tartan Army'. Tartan je, za one koji ne znaju, osebujna vunena tkanina od koje se rade kiltovi, suknje škotskih gorštaka. Svaki je škotski klan imao vlastiti uzorak po kojem su se članovi raspoznavali. Kako bi igra bila što realističnija, autori su se posavjetovali sa škotskim udruženjem povjesničara – posljedica toga je da su sve nošnje i oružja povijesno autentični.

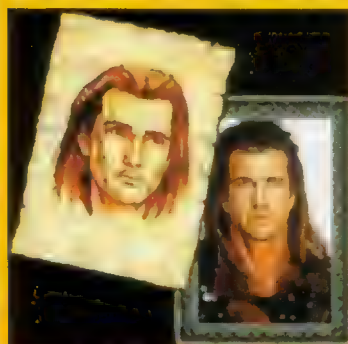

Nemojte se zavaravati, većinu ćete igre provesti buljeći u ovo. Dobru zabavu!


Nismo li se protiv ovih borili maloprije? Možda. Svi su ti Škoti kao jaje jajetu...


Ovdje vidite masu brđana kako ljubomorno napada uredne engleske jedinice

PREKRAJANJE POVIJESTI NIJE LOŠA STVAR

Naročito kad je u pitanju kašnjenje na ručak. Oni koji su gledali film sjećaju se da je Mel bio obezglavljen nakon što su ga malo rastezali i jednom ili dvaput upiknuli željezom. Nažalost, prava je istina mnogo gora. Nakon što je izdan, William Wallace je već idući dan sproveden kroz ulice Londona gdje su ga mase gađale trulim kruhom i povrćem. U sudnici Westminster Hall natjeran je svoje optužbe i presudu čuti noseći krunu od trnja. Nije mu bilo dopušteno govoriti u svoju obranu. Nakon što je izrečena kazna, Englezi su ga zamotanog u bivolsku kožu vukli nekoliko kilometara sve do Smithsfielda, gdje je počelo mučenje. Ondje su ga, kao što je pokazano u filmu, prvo rastezali dok nije skoro izgubio svijest, nakon čega su ga zavezali za stol, rasporili trbuh, izvadili mu crijeva i zapalili ih dok su još bila povezana s njegovim tijelom. Wallace je nakon toga vrlo vjerojatno bio i kastriran. Tek tada su ga oslobodili neizrecivih muka odsjekavši mu glavu. Njegovo je tijelo bilo raščetvoreno, a komadi poslani na četiri kraja Engleske. Glava mu je bila postavljena na londonskom mostu da bi svi mogli vidjeti sudbinu izdajnika.


Kao što vidite, pravi Wallace se poprilično razlikovao od Mela nam Gibsona. Pravi Wallace je shvaćao korist šljema u bitci. Eh, te hollywoodske zvijezde...

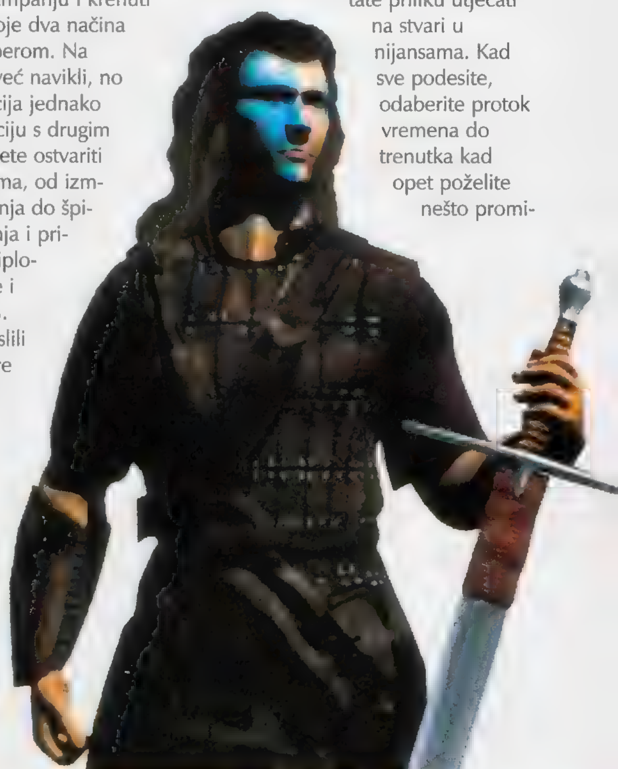
Za izradu mapa razvili smo tehnologiju koja rabi satelitske podatke kupljene od Rusa - *Red Lemon*

Nažalost, tu dolazi do izražaja i prvi nedostatak – koliko god različiti bili uzorci njihovih nošnji, Škoti će vam uglavnom izgledati isto. S obzirom da u igri postoji 16 vrsta klanova koji izgledaju poput klonova s različitim frizuricama, to vrlo brzo dosadi.

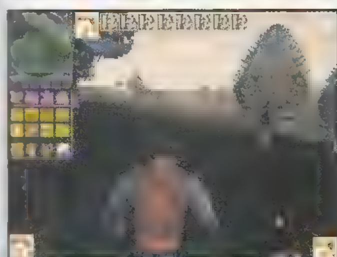
NANOEKONOMIJA

U igri postoje dvije kampanje. U prvoj trebate ujediniti cijelu Škotsku. Kad vam to uspije, možete započeti drugu kampanju i krenuti na Englesku. Postoje dva načina borbe: mačem i perom. Na bojno polje smo već navikli, no ovdje je diplomacija jednako važna. Komunikaciju s drugim klanovima moći ćete ostvariti različitim sredstvima, od izmjene dobara i znanja do špijunaže, ucjenjivanja i prijetnji. Zamislite diplomaciju Civilizacije i pomnožite je sa 3.

Ako ste pomislili da ćete većinu igre provoditi na bojnim poljima, varate se. Započevši igru, dočekat će vas glavni strateški ekran s kojeg kontrolirate svoje gradove, gradite vojske, otkrivate i zauzimate nova područja. Svaki grad određen je, ponovno nalik Civilizaciji, količinom građana i njihovim zaposlenjima. Postoji devet različitih profesija, a svaka će napredovati različito, ovisno o tome koliko joj ljudi dodijelite. Naravno, uvijek vam mora ostati dovoljno i za vojsku. Sama igra ima detaljno organiziranu ekonomiju, cijene i dostupnost različitih proizvoda će rasti i padati, isto kao i vaša popularnost. Podešavanje parametara možete prepustiti i kompjutoru, no onda propuštate priliku utjecati na stvari u nijansama. Kad sve podesite, odaberite protok vremena do trenutka kad opet poželite nešto promi-



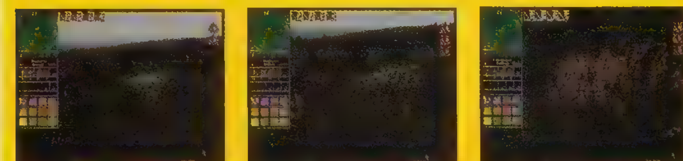

Gomila prijavih Engleza ispred svog prijavog dvorca


Kamera se uvijek vezuje za jednog vojnika. Lijepo za povremeni zoom, ali nevjerojatno nepraktično


Portreti vođa su jedina vizualno privlačna stvar na koju ćete naletjete u glavnom sučelju

ZGULJENA KOLJENA ZAJAMČENA

U tekstu ste mogli pročitati o nedostacima ove igre. Ovdje ćemo ih malo razraditi. Kao što smo rekli, Braveheartov najveći problem su kontrole kamere i umjetna inteligencija vojnika. Kamera radi na sljedeći način: prvo morate odabrati hoće li vam fokus biti neka točka na bojnom polju ili neki vojnik. Zatim namještate kut gledanja, za što se rabi i miš i gomila tipki. Nažalost, sve te kontrole su napravljene toliko neintuitivno da ćete prave željene kutove najčešće postići slučajno. Ponašanje kamere se u svakom trenutku mijenja ovisno o njenoj poziciji, tako da igrač nikad nije siguran ima li kontrole u rukama on ili neki škotski gremlin. Većina igrača će se na kraju ipak odlučiti za neki standardni pogled iz visine. Šteta, jer uz malo programiranja, ta ista kamera je mogla postati jedno vrlo korisno oruđe pri nadgledanju bitke.
Drugi ključni problem odnosi se na ponašanje vaših vojnika. U igri možete birati nekoliko različitih formacija, no nekakve razlike u njihovoj učinkovitosti nema. Čim vaši vojnici stupe u kontakt s neprijateljskim, formacija će se raspasti i nastat će opća gužva. Da su se autori sjetili u igru ubaciti još par zanimljivih stvari, primjerice realističnu štetu umjesto C&Covskog krv-o-grafa i moral jedinica, onda bi Braveheartove strateške komande imale smisla. Igrač bi dobro organiziranim napadima ključne neprijateljske jedinice natjerao u bijeg, a onda se posvetio ostalima (vidi treći naslov pod alternativno). Ovako se sve svodi na čiste brojeve.


Na slikama vidite moje hrabre vojnike kako se u formaciji klin zalijeću u hrpu neorganiziranih neprijatelja. Postižu li takvi potezi u igri ikakav rezultat? Ne. Na kraju se uvijek sve svede na isto. HINT HINT – za pobjedu, napravite veeeeliku vojsku i pođite si u kuhinju napraviti sendvič. Kad se vratite, naći ćete rezultat bitke po formuli vaša vojska – njihova vojska = pobjednik. Oni pametniji će odabrati opciju preskakanja bitke i tako konačno vidjeti što je Braveheart zapravo – Civilizacija u Škotskoj.

Braveheart treba pamtiti kao dobru ideju. Možda jednog dana netko po toj ideji napravi i dobar proizvod.

...eniti. Dodatan protok novca osiguravate karavanama koje uspostavljaju veze s gradovima drugih klanova. Cilj svega toga je dovoljno novca i oružja za vojsku koja može pokoriti ostale. Novost je što Braveheart ovdje za uzor ima Civilizaciju, a ne RTS-ove, tako da će izostati bilo kakvo skupljanje začina ili tiberiuma.

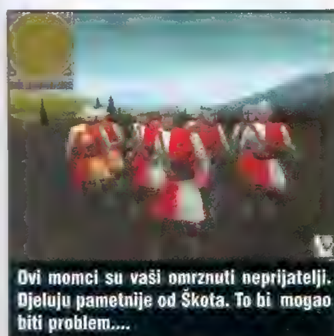
STVARI KOJE SIŠU

Dosad je izgledalo obećavajuće. Nažalost, ono što ovu igru nepovratno baca u ponor je borbanjen najvažniji dio. Svaku bitku počinjete poprilično udaljeni od svog protivnika. Nekoliko minuta poslije, nakon što ga sretnete, obično dolazi do manjih strateških pomaka, a onda sve završava potpunim neredom. Sve što u tom trenutku možete učiniti je pokušati zaštititi vođu svoje vojske i nadati se da će vaši brojevi prevagnuti. Ako vam vođa pogine, vojski ne možete više davati naređenja, što zapravo i nije toliko bitno. Način kontrole 3d kamere i izdavanja naredbi vašim jedinicama je katastrofalan, neintuitivan i frustrirajući. Hmm, mislim da ću to ponoviti. Način kontrole kamere i izdavanja... no da. Ovaj aspekt igre me toliko razočarao da bih mogao potonje ponavljati na dvadeset različitih načina. Borbe tijekom igre ionako nisu česte, a kad jednom dođete do njih, shvatit ćete da autori od atmosfere iz filmskih bitki nisu uspjeli uhvatiti ništa. Nakon što, iscrpljeni, odustanete od pokušaja kontroliranja stvari, nećete se čak moći ni smijati panjevima dok se mlate zato što i sama borba izgleda glupo. Možda bi netko ovoj igri htio priznati pokušaj inovacije – ipak je riječ o bitkama u kojima zna biti i više od stotinu vojnika. Reći ću samo jedno – Warhammer 2, savršen primjer nevjerojatno dobre, maštovite i nadasve efikasne strategije.

Druga stvar koja Braveheart dokrajčuje je apsolutno nevjerojatno loše programiranje. Nije riječ o nekoliko bugova, riječ je o najezdi skakavaca koje je Mojsije poslao na Egipat. Navodno je izašao jedan patch, ali taj nije ni izdaleka pokrio sve stvari koje u ovoj igri trzaju. Apsolutno svaki dio igre je 'zbagiran', od enginea za uvodnu animaciju, glavne mape koja u svakom trenutku može poludjeti, davati brojeve poput a%3 i slično i blokirati vam kontrolu različitim dijelovima grada do enginea bitke koji je sam po sebi spor i neučinkovit. AI tih silnih Škota i Engleza je ionako sam po sebi priglup, ali kad vam se gomila njih odjednom počne ponašati poput mongoloida, onda znate da je svemu kraj.

Braveheart je mogao biti odlična igra. Braveheart je mogao biti savršen. Očigledno je imao dobre uzore: Civilizaciju, nevjerojatan film, Warhammer. Što je pošlo po krivu? Za početak, pročitajte prvi odlomak – igra je rađena pod naslovom 'Tartan Army', a Braveheart je postala tek nakon što se film proslavio. To znači da su samoj igri autori nakon toga pridodali portrete Mel Gibsona i nekoliko drugih glumaca i ništa više. Baš ništa. Nema tu nekakve priče, misija povezanih sa strukturiranom fabulom, ničega. Mogli su igru nazvati i McDonalds, bilo bi svejedno. To bi se sve možda i moglo oprostiti da sama igra nije apsurdno loša. Očigledno je rađena s velikom vizijom (pogledajte samo istaknuti citat), ali proizvod koji smo dobili izgleda krhko poput prerano rođene bebe u inkubatoru. Šteta.


Ovdje možete vidjeti našu proljetnu, ljetnu, jesensku i zimsku kolekciju


Ovi momci su vaši omrznuti neprijatelji. Djeluju pametnije od Škota. To bi mogao biti problem....


Lijep pogled, ha? Nažalost, u strategiji potpuno beskorisan

ALTERNATIVNO

TIBERIAN SUN
Doista želite znati zašto?

STARCRAFT
Star ali zlata vrijedan

WARHAMMER 2
Najbolja 'alternativna' strategija.

OCJENA

Loše, loše. Loše. I loše.

50%

Kraljevsko doba

AGE OF EMPIRES 2 AGE OF KINGS

Kako je Microsoft krenuo, ne bih se čudio da za koju godinu ugledam naslov Age Of Empires 18: Age Of Aliens



.Formacije ovdje nisu bezveze, imaju i svoju taktičku svrhu

PIŠE **Krešimir Lauš**

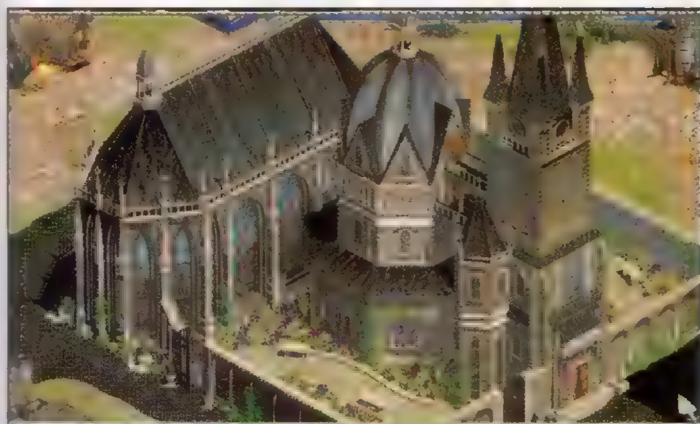
INFO

PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/266, 64MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

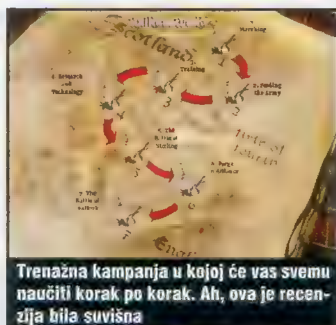
KAD je Microsoft prije koju godinicu izdao, ako već ne i izradio, Age Of Empires 1, konačno se etablirao kao kakva-takva faca na tržištu informatičke zabave. Naime, svi prijašnji pokušaji da se otisne u igraće vode završili su potpunim brodolomom. Tada smo se i mi u uredništvu složili da je big M konačno uspio te smo, shodno tome, obasuli Age Of Empires pozamašnim količinama pozitivne kritike. Najviše nam se svidjelo inteligentno spajanje okorjele C&C makljaže i rafiniranog CIV istraživanja i nadograđivanja. Svoje ste pretpovijesne civilizacije prvo u miru Božjem razvijali, kultivirali i usavršavali da biste, kad kucne čas, skupili moćnu vojnu silu i sravnili sa zemljom sve koji vam se nađu na putu. No, već smo se tada žalili što se kotač vremena nije zavrtio dalje i što je sve ostalo na staro me vijeku. Kao što vidite, nastavak je stigao.

STARO DOBA?

Dakle, radnja ove real time strategije smještena je u srednji vijek - idealno doba za ovakav tip igara jer su navedeno razdoblje s razlogom zvali *crnim*. Bio je to vrhunac ljudske perverzije, gluposti i licemjerne želje za puštanjem krvi svima koji nisu vjerovali u jedinog i pravog Boga. Oko toga koji je to Bog bio, nikada se nisu dogovorili. Doba je to i razvoja ratne tehnike i strategije, ali i polakog i sigurnog napretka znanosti. U Age Of Kingsu svoj odabrani narod vodite kroz provizorna podrazdoblja tog dijela ljudske povijesti: crno doba, feudalno doba, doba zamaka, imperialno i postimperijalno doba. Način prelaska navedenih razdoblja identičan je onome iz prvoga dijela: skupljajte resurse (hrana, drvo, zlato, kamen) te širite svoju populaciju da bi ste, kad sve dosegne određeni nivo, preskočili u novo doba. Tada će vam na raspolaganju biti moćnije jedinice, nove građevine (drugačija grafika!)


Francusko svjetsko čudo, jedna od građevina koja je u pojedinim misijama uvjet pobjede


Uvjet dobrog napada je dobra i čvrsto organizirana obrana


Trenažna kampanja u kojoj će vas svemu naučiti korak po korak. Ah, ova je recenzija bila suvišna

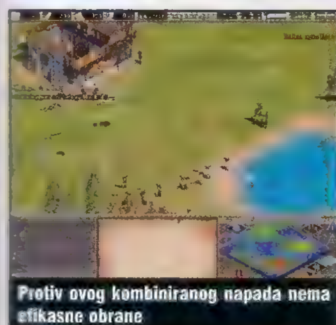
Velik, kompleksan i inteligentan, Age of Kings 2

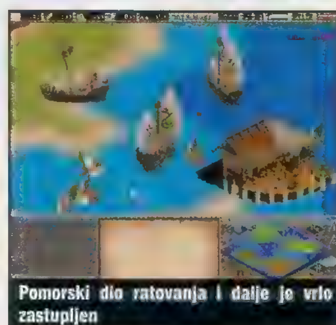
naprednija znanost. Normalno, u međuvremenu se morate obraniti od stalnih suparničkih napada te, ovisno o tipu igre, učiniti još pokoju stvarčicu. No, općenito gledajući, način igre i vaš osnovni cilj je prilično jasan – stvorite što prije što jaču vojsku i pobijedite. Kao što vidite, po ovome se Age 2 nimalo ne razlikuje od svog izvornika, a tek se u nekim novim (i vrlo brojnim) detaljima otkrivaju sve kvalitete i novine ovoga nastavka. No krenimo redom, upoznajmo neke bitnije civilizacije. Njih je ovaj put put uistinu mnogo, kreću se od onih s krajnjeg zapada (Franci, Teutonci, Britanci, Sasi itd.) do dalekog istoka (Perzijanci, Mongoli, Japanci...). Logično je da takav širok raspon civilizacija zahtijeva i svoje specifikuse poput posebnih trupa ili drugačije grafike, pa je jasno da nisu baš sve mogle biti "odrađene" do krajnjih detalja. Zapravo, tek su četiri osnovna tipa grafičkih setova, francuski, turski, mongolski i teutonski, što odgovara i broju kampanja. Naime, u četiri kampanje vodite baš te civilizacije a nešto detaljnije o njima saznajte iz priloženih okvira. No i ostali se narodi međusobno dosta razlikuju, ako ni u čemu drugome, a ono u nekim specijalnim jedinicama te govornim setovima zvuka. Osim Campaigna, koji je stvarno vrstan i atmosferičan, tu je još i *regicide* te multyplayer način igre. Regicide je zanimljiv štos, gdje vam je glavni cilj ubiti protivničkog kralja, a u toj se nakani možete služiti i za taj tip igre jedinstvenim jedinicama, špijunima. Glede multyplaya, o njemu se nema što reći osim da se iskreno nadamo da neće biti onako spor kao u prvome dijelu. No dobro, vrijeme je da zagrebemo malo dublje ispod površine i otkrijemo teče li pod kamenom bistra voda.

NOVO DOBA?

Nekih radikalnih novina skoro da i nema, što je i razumljivo jer je RTS žanr već toliko evoluirao da je možebitno "otkrivanje tople vode" nemoguća stvar. Nema tu ništa što već prije niste vidjeli u ostalim


Sukob zapadnjačkih konjanika s istočnjačkim slonovima


Protiv ovog kombiniranog napada nema efikasne obrane

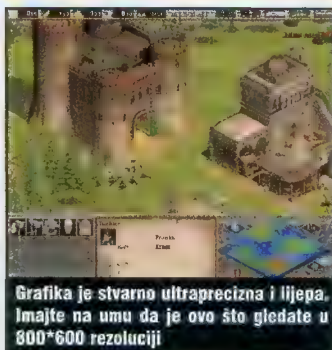

Pomorski dio ratovanja i dalje je vrlo zastupljen

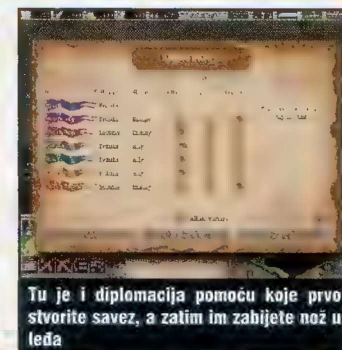
JOAN OF ARC

Svim gimnazijalcima ovo je vrlo poznata priča...Englezi su okupirali jadnu Francusku koju može spasiti tek neuka seljančica Joan koja tvrdi da je na izravnoj telefonskoj liniji s dragim Bogom. Zanimljive misije kroz kontinentalno šumske krajeve krase ovu kampanju. Kao Franci, rabit ćete specijalne jednice bacača sjekira, a najjači dio vaše vojke bit će konjica. Prva i najlakša kampanja dobra je kako za početak igre, tako i za osvježavanje francuskog jezika. Ponavljajte za mnom omlet du fromage, omlet du...


Priprosta seljančica koja je spasila Francuze


Dvorci, osnovica vaše obrambene moći


Grafika je stvarno ultraprecizna i lijepa. Imajte na umu da je ovo što gledate u 800*600 rezoluciji


Tu je i diplomacija pomoću koje prvo stvorite savez, a zatim im zabijete nož u leđa

SALADIN

Što učiniti kad vam u rodnu zemlju upadnu horde neopranih, smrdljivih, nepismenih i pripitih budala koje sebe nazivaju vitezovima i kažu da su vas došli poklati u Božje ime? Skriti se u špajzu i studiozno proučavati Kuran? Jok, primite mač u ruke i kao slavni Saladin istjerajte nevjerničku gamad iz vaše domovine. Grafički pomak ka orijentalnom krasi ovu kampanju iz pustinjskog kraja, a ako volite borbu na daljinu, arapska vještina luka i strijele pravi je izbor za vas. Saleh alekum.


Tko je tu nevjernik?


I stari Iračani ovce uzgajaše



Već standardan mission editor sa svojim brojnim opcijama


Djelomičan prikaz civilizacijskog razvojnog stabla


Ako u blizini nema lovine ni jestivih bobica, zasijte polja i iz njih crpite hranu

igrama ovoga tipa ili ništa od toga ne manjka! Naime, gotovo sve dobre fore i ideje iz srodnih igara konačno su sabite u jednu jedinu! Hoćete inteligentno grupiranje jedinica, imate ga. Želite kompleksnu minimapu s posebnim prikazom resursa, seljaka ili bojnih jedinica, imate je. Tu je i automatsko štancanje trupa ala Starcraft, pa čak i mogućnost

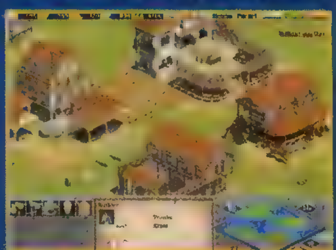

Definitivno novina, obratite pozornost na obrise zlata iza kuće. Ovako vam nikada ništa neće ometati vidno polje

određivanja ishodišne točke iz jedne od takvih "tvornica". Dovoljno je narediti još "nerođenim" ratnicima da jednom kad budu dovršeni odu na određeni dio mape i oni će se ondje skupljati pa makar to bilo i središte bitke. Osim toga, konačno je moguće pomicati trupe u formacijama, što je vrlo lijepa i praktična stvar. Zbog svega rečenog, borba neće predstavljati prevelik problem jer ćete sve konce stalno držati u rukama. Koliko ste samo puta u nekoj sličnoj igri prokleli autore što nisu stavili neku sličnu opciju koja bi vam uvelike olakšala život i sačuvala živčeke od prekuhavanja. Ipak, nemojte misliti da ćete se odmah ufurati u štos i prijeći igru do kraja jer je AI nevjerojatno inteligentan a na težim razinama gotovo nepobjediv. Dobro, malo pretjerujem, ali vidjevši da vaš CPU ima već izgrađen cijeli

FREDERICK BARBAROSA

Obnavljanje Rimskog carstva nikako nije lagana stvar. Pogotovo ako ste Nijemac i nemate blage veze o Rumu. Da ne govorimo o tome da ni Bogom dani Rimljani vašom nakanom nisu zadovoljni. Dapače, papa vas želi nabiti na kolac, a križarske eksurzije su blizu. No Barbarosa je bio čovjek velika srca i još većeg trbuha. Potaknut snažnom i svetom željom za ujedinjem i svetim bavarskim pivom nakanio je postati novim carem. Uz moćni vjerski žar, gorljive svećenike, veću otpornost na preobraženje i vašu pomoć, možda mu to i pođe za rukom.

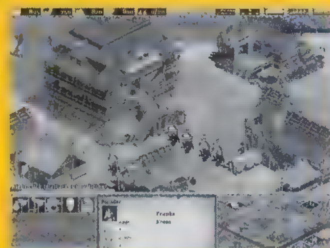

Vjerski ideali usamljenog ljubitelja piva...


Lijepe teutonske zgrade iz postimperijalnog doba....

GENGHIS KHAN

Bio je to vraški vjetrovit dan kad se Temiđin (aka Džingis- kan) probudio još poprilično pijan. Mamurno doteturavši do svog generala, reče mu da bi trebalo pokoriti Europu. Kad je začuđeni vojnik upitao, zašto, odgovor je bio jasan: slušaj Đorđe, dosta mi je ovog kozjeg mlijeka, zaželio sam se čiste loze, a ni tjedan dana nisam nikoga nabio na mač. I tako se dobri ljudi uputiše na svoj krvavi pir u srce Europe. Ako ne patite od viška morala i ništa vam nije sveto, ova kampanja u kojoj gazite sve, bit će vam vrlo draga. Čuvena brzina i moć mongolske konjice bit će vam još draža. Preporučujemo i piromanima.


Zapalite Europu i uživajte u tome!


Mislili ste da su bili neuka stoka, ali pogledajte ovo!

Ova igra ponekad djeluje poput povijesnog udžbenika

grad i juri na vas s dvadeset konjanika, sjetit ćete se mojih riječi. No zbog goreopisane praktičnosti i vrlo user friendly sučelja, želje za igranjem neće manjkati, a oni koji se još niste sreli s ovakvim tipom igara možda postanu ovisnici. Tomu bi mogle doprinijeti i brojne građevine i mogućnosti razvoja vaše civilizacije koje stvarno dočaravaju osjećaj božanske moći. Nažalost, zbog ograničenog prostora, o njima ne mogu ni početi pisati, ali dio njih možete vidjeti na jednoj od priloženih slika koja prikazuje razvojno stablo vaše civilizacije. Nije za vjerovati, ali Age Of Kings sadrži i neke FRP elemente! Naime, razvijajući vojsku, morat ćete joj usavršavati i obrambeno-napadačke kvalitete, što ćete postići "izmišljanjem" moćnijih štitova, mačeva, strelica itd. Tu su i dalje vaši svećenici koji će preobraćivati neprijateljske vojnike povećavajući tako vašu udarnu moć. Eto, ako to nije dah FRP-a, onda stvarno ne znam što je. Pribrojimo li svemu i odličnu grafiku, sve je za pet. Da, ali...



POSLJEDNJE DOBA

Kakvo sad ali? Ovako, u naše je uredništvo stigla ekskluzivna *Beta2* inačica igre koja pati od jednog problemčića. Naime, kod većeg broja spriteova na ekranu, sve se uspori do te mjere da postane gotovo neigrivo. Nadajmo se da je to tako samo u ovoj, još uvijek razvojnoj verziji i da će problem s hardverskim zahtjevom biti riješen u onoj finalnoj. Još nešto, Age Of Kings ponekad zna biti pomalo dosadan. Igra je prilično suhoparna i pomalo naporna. Sa svih vas strana bombardira brdom informacija te pred vas stavlja mnogobrojne odluke i moguće putove daljnjeg razvoja. S vremenom to zna stvarno opteretiti mozak pa neće biti nimalo čudno ako požalite što su igru napravili tako prokleto kompleksnom. Najbolji dokaz tvrdnje da je jednostavno bolje možda je novi Tiberiun Sun. U usporedbi s ovom igrom, on je totalno siromašan opcijama ali sve uspjeva odvaliti i na takav "slaboumniji" način. Ipak, znamo li da je Age Of Kings vukao na CIV, to joj možemo i oprostiti. Sve u svemu, ako ste voljeli Jedinicu, nema razloga da se ne zaljubite i u ovaj nastavak, no ako ste novi u RTS žanru, radije se uvježbajte na nekoj "pucački" više orijentiranoj strategijici pa se poslije posvetite Agesu. Koliko mi je god to mrsko reći, jedno je jasno: Microsoft je opet uspio!

ALTERNATIVNO

AGE OF EMPIRES
Prvi dio ove velike i složene igre

TIBERUM SUN
Iako nema veze ni s mačem ni s oklopom, ova je igra trenutačno apsolutni RTS hit

OCJENA

Upravo ono što smo i očekivali od ovog nastavka. Ni više, ni manje.

85%

Romantika u zraku

MIG ALLEY

Koje je razdoblje bilo najinteresantnije za pilote. Razdoblje pionira početkom stoljeća, razdoblje nakon drugog svjetskog rata?


We stop for noone!


Virtualni cockpit je prava stvar, naročito u kombinaciji s ovakvom grafikom


Pa... lin..g... ..7... G... tu... rn...

"Fifties were the end of one era and begining of completly another one" Charles "Chuck" Yager

PIŠE **Karlo Kolar**

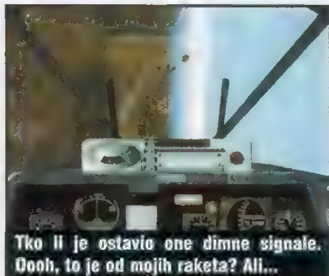
INFO

PROIZVOĐAČ	Rowan Software
IZDAVAČ	Empire
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32 MB, 4 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII350MHz, 64MB, Voodoo 3 ili G400
3D PODRŠKA	Voodoo, Riva TNT, Matrox G200
MULTIPLAYER	LAN, modem, internet, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FLYING CORPS
Simulacija zrakoplova od istog proizvođača koja je pružala odličnu atmosferu i, za to vrijeme, lijepu grafiku.

EUROPEAN AIR WAR I SL.
Sve simulacije koje se bave drugim svjetskim ratom mogu biti alternativa ovoj igri, ovisno o tome koliko vam koja igra osobno paše.


Tko li je ostavio one dimne signale. Oooh, to je od mojih raketa? Ali...


Uhh, tako znači; evo, pucam i ja na vas...


Imam te gade, imaaam!

MIG Alley daje odgovor na to pitanje. Rowan Software je, očito, tim programera zaljubljenih u nebo i romantiku zračnog ratovanja: nakon uspjelog Flying Corpsa napravili su još jednu simulaciju zrakoplova starije generacije. U Mig Alleyu su, možemo reći, uspjeli potpuno oživjeti romantično doba pedesetih, kada su stare klipne motore počeli zamjenjivati mlazni.

Pomoću fantastične grafike i žive zvučne kulise, Rowan je uspio složiti prilično dobar simulatorski model za šest različitih zrakoplova, uključujući i Mig 15 koji je gotovo istjerao Amerikance iz Koreje. Usto, Mig Alley će vam pružiti mogućnost letenja u 5 minikampanja ili jednoj velikoj, povijesnoj, gdje će vas dočekati i do stotinu neprijatelja u zraku s kojima ćete morati izaći na kraj. Ali ni to nije sve: Mig Alley vam nudi i head-to-head, gdje možete prašiti iz topova po još 11 prijatelja u mreži.

TOPOVI I OLOVO

Dakle, što je toliko romantično u pedesetima? Činjenica da su zrakoplovi bili još uvijek relativno spori, da se naoružanje još uvijek svodilo na top i nenavođene rakete i da je pilot morao protivniku uletjeti u rep i "skinuti" ga izbliza. No to nije sve, i osjećaj letenja je bio drugačiji. U današnje doba mlažnjaka pilot "nategne" zrakoplov i G sila ga nabije u sjedalo u roku nekoliko desetinki, dok su piloti poput Charlesa Yagera mogli osjetiti kako se G sila povećava i kako im krv iz lica juri u noge. Tada je dvoboj u zraku bio dvoboj između dva čovjeka, dok je danas, nažalost, to više dvoboj između dva stroja, a ljudski je faktor sve manje važan. Bitna stvar u svemu tome jest da Mig Alley potpuno oživljava tu atmosferu i zato je sigurno vrhunski proizvod. Dok sjedate u F-86 ili Mig 15, osjetit ćete razlike u ponašanju zrakoplova, a i prema unutrašnjosti ćete imati dojam da ste na dvije suprotstavljene strane. Osim atmosfere, koja je u ovakvom tipu simulacija iznimno bitna, Mig Alley nudi vam stvarno bogat preferences meni u kojem možete podesiti gomilu opcija. Svaka priča ima i svoju drugu stranu, pa tako i Mig Alley: i dok je sve fantastično što se tiče same igre, hardverski zahtjevi su toliki da će samo ljudi s vrlo brzim strojevima moći posve uživati u njoj.

Mig Alley nije još jedna simulacija u nizu, nego flashback u prošlost u kojem će sigurno uživati svi zaljubljenici u nebo i letenje. Rowan Software je napravio igru besprijekorne grafike, odličnog zvuka i fantastičnog ugođaja.

OCJENA

Fantastična simulacija u svim pogledima, svi detalji su odlično napravljeni. Jedini minus su golemi resursi potrebni za igranje.

81 %

FLY!

PREPORUKA MJESECA

Falcon 4.0 za civile

Spomenem li simulaciju civilnog zrakoplova, najčešća je reakcija: "Čovječe, pa što ti je tu zanimljivo?" Ali, oni nisu igrali Fly!



New York, New York!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Terminal Reality Inc.
IZDAVAČ	Terminal Reality Inc.
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D, Direct X
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

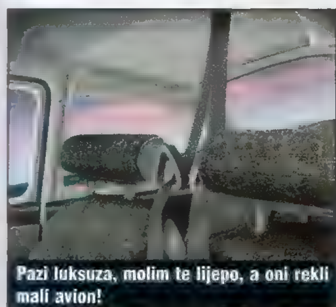
TO mi je pitanje postavilo nekoliko ljudi prošli tjedan, i nitko od njih nije igrao Fly! Zanimljivo i napeto u njemu bit će ono što vam svaka prava simulacija nudi, osjećaj da se stvarno nalazite u zrakoplovu i užitak pravog letenja, u čemu su programeri Terminal Realityja dogurali uistinu daleko. Ne samo da je Fly! grafički fantastično napravljen, ne samo da je zvuk u igri fenomenalan, nego postoji i detaljan letni model za 5 različitih zrakoplova u realnim atmosferskim uvjetima.

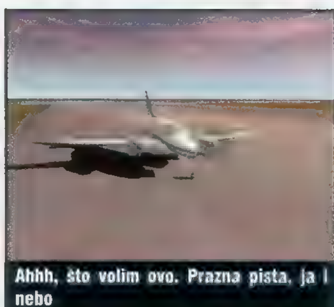
U Fly!-u dobivate priliku letjeti bilo gdje diljem svijeta: postoji 9700 zračnih luka s 13500 uzletno- sletnih staza i 16000 navigacijskih sredstava razasutih po 200 zemalja. Kako se oko vas odvija i zračni promet, moći ćete čuti i ostale zrakoplove kako traže dozvole ili javljaju poziciju, a i sami ćete moći tražiti isto ili odgovarati na upite zračne kontrole. Moguće je natrpati zrakoplov putnicima i prtljagom ili pak letjeti solo oko planinskih vrhova. Smatrate li da ste svoje letačke vještine izvještili do maksimuma, možete se povezati na TRI-ev server i ondje pronaći nekoga s kim ćete letjeti u skupini.

FANTAZIJA U MONITORU

Fly! je doista fantastično napravljen i vizualno i zvukovno. Iako radi i bez 3D podrške, svim srcem vam preporučujem nabavku ubrzivača ako planirate igrati ovu simulaciju jer će vam pružiti mogućnost letenja u realnom svijetu. Sve mape i svi oblici u simulaciji skidani su sa satelitskih slika pa je cijeli planet napravljen upravo onako kako ga vide sateliti. Razlučivost i preciznost terena je podijeljena na vrlo visoku, petmetarsku, razlučivost ili na manju, do pet metara, jer bi za mapu cijelog svi-


Di je pista E! Vrati mi pistu!

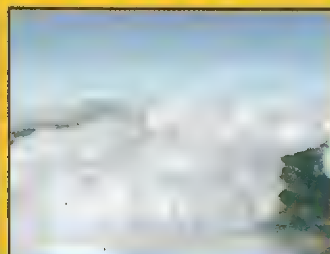

Pazi luksuza, molim te lijepo, a oni rekli mali avion!


Ahhh, što volim ovo. Prazna pista, ja i nebo

NAVIGACIJA KAO ZAMKA

Navigacija je bitan element svakog letenja pa tako i onog na simulatorima. Naime, navigacija je mnogo više od samog ucrtavanja puta u kartu. Svi faktori koji su važni za let, poput brzine, visine, potrošnje goriva, vjetra i dr., pripadaju domeni navigacije. U Fly!-u je ona obrađena na vrlo elegantan način, pomoću funkcionalnih izbornika možete birati zračne luke polaska i odlaska, kao i sve međutočke. Fly! će za vas, nakon što unesete brzinu i visinu, isctrati rutu po kojoj ćete letjeti, ali vam neće raditi proračun goriva ili uračunati vjetar, stoga sve ispisane podatke uzmite s rezervom i provjerite podatke o potrošnji zrakoplova i preračunajte rutu. Svi koji imaju dovoljno entuzijazma neka radije pokušaju sami nacrtati cijele rute kako bi bili sigurni da će stići ondje gdje su krenuli.


Let u čistim uvjetima je teži nego što izgleda


Kamo sad kroz oblake?


Noću rabite najrazličitija pomoćna sredstva

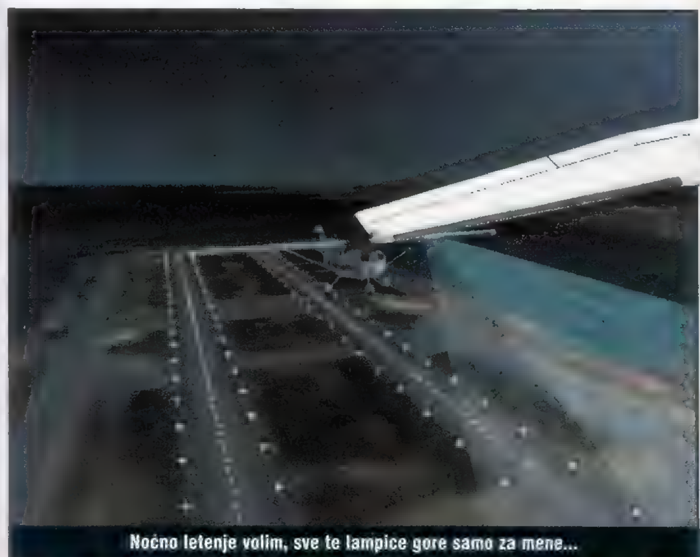

Pazite na teret, krivo raspoređen može vas stajati glave

If reality had a patent, we'd own it!

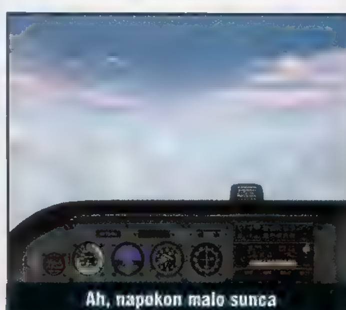
jeta u najvećoj razlučivosti trebalo toliko prostora na tvrdom disku koliko ni trideset prosječnih korisnika nema zajedno. Zbog kompromisa, određeno je pet zona visoke razlučivosti, i to najvećih američkih gradova. Sve što je izvan gradova u zoni je niže razlučivosti, što znači da nećete vidjeti ništa što je manje od četverokatnice. No, to vas stvarno ne bi trebalo zamarati jer je detaljnost i dalje iznenađujuće velika. Osim grafičke fantazije, postoji i ona zvukovna. Leteći, možete komunicirati s kontrolom leta tražeći pomoć ili dozvolu, dok će vam kontrolor javiti traženu informaciju na koju morate po potrebi uzvratiti read backom, baš kao u pravom zrakoplovu. Ako slučajno zaboravite, kontrolor će vas pitati jeste li ga čuli i možete li ponoviti svoj read back. Tu komunikacija ne prestaje, u multiplayer modu možete uživo razgovarati sa svojim prijateljima i odlučivati kamo i kako želite ići. Uza svu tu silnu komunikaciju, u vaš će se razgovor često miješati i ostali piloti zrakoplova koji lete. Primjerice, ako se predugo zadržavate na pisti, čut ćete kako zapitkuju kontrolu zašto je došlo do zastoja i tko ga je skrivio.

FANTAZIJA U FLYSTICKU

Kad je o samom nivou simuliranja riječ, Fly! je tu najjači. Od izlaska Falcona 4.0 prošlo je gotovo godinu dana i Fly! je jedina simulacija koja je dostigla pa, usudio bih se reći, i prestigla njegov nivo simuliranja. Naime, i Fly!, kao i Falcon, ima potpuno interaktivni cockpit, gdje možete pritisnuti svaki prekidač ili okrenuti svaki gumb. Naravno, možete isto činiti i preko tipkovnice, ali to onda nije to. Svaki instrument u cockpitu je vjerno simuliran i prenesen iz realnih zrakoplova, letni modeli su izračunati iz stvarnih performansi, a zrakoplovi se u zraku ponašaju na svoj specifičan način. Fly! trenutačno simulira pet zrakoplova: Hawker 800XP, Piper Malibu Mirage, Beechcraft King Air B200, Piper Navajo Chieftian i Cessna 172R SkyHawk. Svaki ima svoj cockpit koji je vjerna kopija pravog i svaki se doista i ponaša drugačije. Čak će se i isti zrakoplov ponašati drugačije kad, recimo, stavimo manje putnika ili kad je krivo raspoređena težina i slično. Osim zrakoplova, Fly! nudi model simulacije atmosfere pa tako možete letjeti u savršenim vremenskim uvjetima, ali se naći i usred olujnih oblaka. Kad sam već

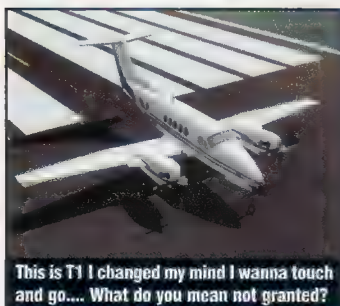

Noćno letenje volim, sve te lampice gore samo za mene...


Uuuh, kiša, a ja htio malo letat!

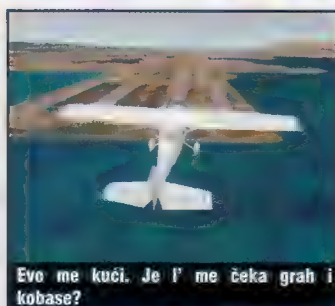

Ah, napokon malo sunca



Eto mapa kaže da je to baš tu, ali ...



This is T1 I changed my mind I wanna touch and go.... What do you mean not granted?



Evo me kući. Je l' me čeka grah i kobase?

POKRETANJE CESSNE 172R

Pri pokretanju zrakoplovnog motora treba znati da to nije samo okrenuti ključ i voziti: zbog složenosti same letjelice, postoje određene procedure koje treba pratiti. Prvo trebate pronaći prekidač alternatora i akumulatora te uključiti akumulator (ne i alternator), potom trebate naći prekidač pumpe za gorivo i uključite je. Locirajte sada prekidač za napajanje električnih instrumenata i uključiti ih, čime počinje rad kompasa, rad stanice, GPS-a i ostalih igrački. Kad ste to obavili, ovisno o zračnoj luci na kojoj ste, zatražite dozvolu za pokretanje motora. Dobivši odobrenje, postavite ručicu snage motora na punu snagu, pritisnite kočnicu i nađite prekidač za magnete. Kad ga nađete, pomaknite ga iz krajnjeg lijevog u krajnji desni položaj držeći ga tako dok motor ne primi. Tada pustite magnete, pomaknite ručicu snage tako da motor ima oko 1000 okretaja u minuti i uključite alternator. Sada isključite pumpu za gorivo i akumulator, nađite i uključite svjetlo protiv sudara i svjetla za taksiranje. Kad ste to završili, vaša Cessna je spremna za rolanje na pistu.



Upravljačka konzola Cessne 172R, dobro je naučite jer vam u opasnim situacijama znanje može glavu spasiti



U letu vam znanje cockpita treba jer tražiti instrumente po ploči je prekasno



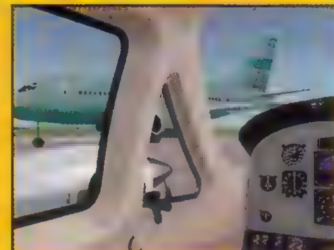
Za razliku od Cessninog cockpita, Malibu ima mnogo sofisticiraniji

PETORICA VELIČANSTVENIH

Postoji više razloga zašto su ljudi iz Terminal Realityja izabrali baš ovih pet zrakoplova. Prvi i najočitiji je taj da su to ujedno i najpopularniji privatni zrakoplovi u Americi. Drugi razlog je, kako kaže i sam šef razvojnog odjela, da nisu htjeli ružne ili velike zrakoplove. Treći razlog leži u tome da su Hawker 800XP,Piper Malibu Mirage, Beechcraft King Air B200, Piper Navajo Chieftian i Cessna 172R SkyHawk vrlo različiti zrakoplovi, što po performansama, što po načinu upravljanja. Upravo su zato i bili idelan izbor da se pokrije što više različitih zrakoplova.



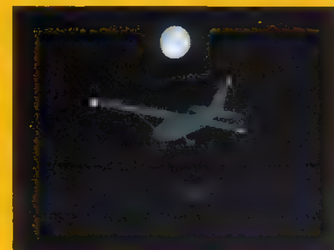
King Air u letu iznad Atlante



B200 spreman za let



Beech i Cessna parkirani jedan do drugoga



Cessnica na putu za Mjesec, mah mah!

"Once you've had the pleasure of piloting a turbine, you'll find it hard to go back to pistons." Peter Lert, pilot s 16 000 sati naleta

kod oblaka, oni su u Fly!-u nešto fantastično, dosad neviđeno u simulacijama. Pravi je užitak lejeti kroz njih ili oko njih. Potpuno su trodimenzionalni; uletjevši u njih, vidjet ćete sve bijele ili crne nakupine. Fantastično!

FANTAZIJA U KODU

Kao i svugdje, sve fantastične stvari imaju i fantastične cijene, pa tako za Fly! morate imati odličan stroj, barem P2 350 s 3D karticom, i dobar, po mogućnosti force feedback, joystick, što će znatno uljepšati ugođaj samog letenja. Izbjegnite pod svaku cijenu igranje preko tipkovnice jer to do kraja ubija bilo kakvu realnost simulacije. Tvorci Fly!-a tvrde da su u finalnoj verziji smanjivali zahtjeve ove simulacije jer su u originalu bili znatno veći. Inače, trenutačna verzija Fly!-a je 1.0, ali TRI najavljuje da će periodički izlaziti updatei na njihovom siteu. Isto tako, najavljeni su i data diskovi s novim zrakoplovima (747, Airbus319/320...) i s novim zonama visoke razlučivosti (Pariz, London...). Mnogi će primijetiti da zrakoplov neće eksplodirati kad padne, nego će ostati cijel, jer proizvođači zrakoplova nisu dopustili da TRI renderira razbijene modele zbog, kako oni kažu, negativne reklame.

Fly! je fantastična simulacija u svakom pogledu. Pozorniji čitatelji primijetit će da nisam nijednom rekao igra - i to s razlogom. Fly! je simulacija! Namijenjena je svima koji vole letjeti i onima koji žele osjetiti kako to stvarno izgleda. Fly! se jako približio pravom letu i zato zaslužuje naslov simulacije godine. Preporučujem ga svima koji žele uživati u svim čarima letenja.



Vidi red, što je ovo, dućan, što se čeka? Ajde momci, brže malo

ALTERNATIVNO

FALCON 4.0

Falcon je alternativa samo ako smatrate da letenje samo po sebi nije lijepo, inače uzmite Fly!

OCJENA

Fly! je fantastičan. Realan je do posljednjeg detalja, a i predivna će vas grafika očarati čim bacite oko na ovu simulaciju.

91 %

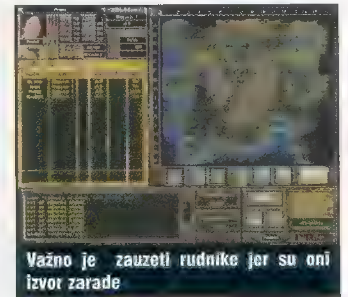
JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2 je mješavina RTS-a i turn-based strategija. Čini se da je koktel uspješno smiješan



Ovako izgleda razgovor između vas i ostatka svijeta

Kontakt plaćenika preko vašeg laptopa


Važno je zauzeti rudnike jer su oni izvor zarade


All clear

Ako vam se svidio X-Com, onda je ovo igra za vas

INFO

PROIZVOĐAČ	Talonsoft
IZDAVAČ	Sirtech
MIN. KONFIGURACIJA	P 133, 32MB ram, 2D kartica
NAŠA PREPORUKA	P 200, 32MB ram, 2D kartica
3D PODRŠKA	Direct X
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

JAGGED Alliance 2 dugo smo morali čekati. Najprije je igra trpjela jer su joj često mijenjali dizajn, onda je Sir-Techova izdavačka grana propala i sve se činilo da će biti otkazana zbog tehničkih stvari kao i mnoge prije nje, ipak je izašla, a nije čak ni tako loša.

Kao i Jagged Alliance, i JA2 se temelji na sličnom scenariju: tiranin je zauzeo državicu i njeni vas stanovnici mole za pomoć. Tako je mala država Arulco pala pod tiransku čizmu a vas su unajmili da sredite situaciju. Sa svojom vjernom plaćeničkom skupinom hrabro se borite (ma ne biste vi ni došli ondje da niste plaćenik, zaboravite čast) da ih oslobodite od diktatora.

Preko vašeg laptopa dobivate mailove od čovjeka koji vas je unajmio (Enrico) i unajmljujete svoje plaćenike. Njih je velik broj, preko 100, i svi imaju različite karakteristike. Zapamtite, svaka karakteristika vašeg plaćenika može biti odlučujuća u borbi pa tako, primjerice, morate paziti da bude psihički jak ne želite li da ostane bez glave.

Glavni način zarade u JA2 je posjedovanje rudnika kojih je u igri popriličan broj. Zanimljivo je da imate dva moda igranja, SF i Realistic. Stavite li SF mod, u vašim ćete se rudnicima, osim sa standarnim neprijateljima, morati obračunati i s izvanzemaljskim kukcima uništitivši na kraju i njihovu maticu. Ali ni u Realistic modu igra neće biti monotona. Akcije ima dosta, ali akcijski dio igre nije u realnom vremenu nego je turn based. Iako je taj način igre pomalo zastario, još uvijek može dobro poslužiti.

Tehnički dio igre je vrlo dobar. Svaki lik ima svoj glas, a i boja glasa se mijenja ovisno o raspoloženju. Ako, npr., nekom plaćeniku pogine suborac, u njegovom ćete glasu osjetiti tugu i depresiju. Razgovor s NPC-a je loše izveden, ne možete postavljati pitanja, nego samo odabirete način kako ćete razgovarati, pa tako NPC-i laprdaju jako dugo prije nego kažu nešto pametno. Grafika je kombinacija prije renderiranih 3D scena i 2D grafike koja nije neki vrhunac tehnologije. Što reći za kraj? Ako vam se svidio X-Com, onda ćete uživati i u JA2.

Goran Račić

OCJENA

Poklonici kompliciranih RTS-ova uživat će u ovoj igri.

82%

Ludnica na ledu

NHL 2000

PREPORUKA MJESECA

Hokej, jedna od najdinamičnijih igara na našem planetu, postao je nakon promjene pravila još bržim, još silovitijim, još zanimljivijim. Drugim riječima, *prava ludnica*.



A sad promidzbena poruka i nastavak utakmice

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NHL 9X

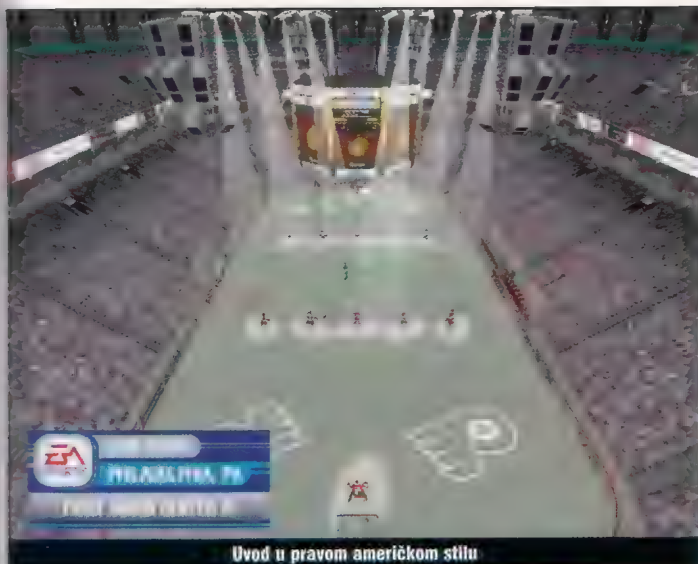
Bilo koje prijašnje izdanje NHL-a je dobar izbor za svakog imalo ozbiljnog ljubitelja hokeja. Jasno, ako baš ne želite 2000.

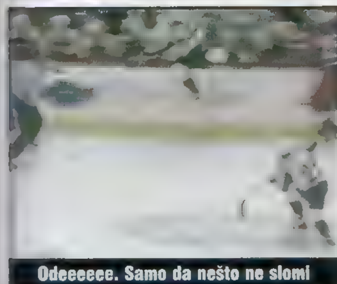
KAD EA Sports napravi neku igru, obično je odlična, nikad savršena, uvijek bolja od prijašnje i nikad lošija od konkurencije. I za NHL 2000 može se reći isto. NHL 2000 je trenutačno najbolji hokej na tržištu, odlične grafike, odličnog zvuka, odlične igrivosti i znatno bolji od konkurencije.

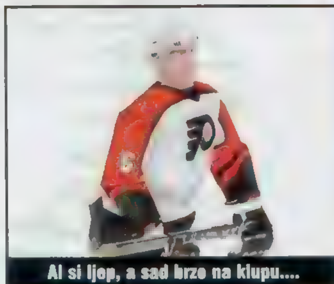
U ovogodišnjem izdanju NHL-a i dalje možete voditi svoj omiljeni NHL klub, ako ga imate, ili bilo koji, ako niste fan(atik) kao ja. I dalje vam se nudi mogućnost igranja s intenacionalnim momčadima iliti reprezentacijama, a ugodno iznenađenje je da je napokon, nakon godina čekanja, EA postavio eurpske momčadi mnogo bliže američkoj ili kanadskoj reprezentaciji. Osim te novine, tu je i malo bolji, izglancaniji izgled svih elemenata igre, a naročito TV sekvenci tijekom same utakmice. I AI vaših igrača je ovdje na znatno većoj razini, no, nažalost, AI protivnika je još uvijek upitan.

DETALJI KAO UKRAS

Grafika je jednom riječju raskoš. Sve vrvi od detalja, postoje sjene i odrazi igrača na ledu, svaka njihova kretnja djeluje potpuno uvjerljivo, a ne kao u nekim prijašnjim igrama gdje su igrači s vremena na vrijeme djelovali kao da su izgubljeni u prostoru i vremenu udarajući svoje igrače i slično. Sada su i lica vaših igrača potpuno trodimenzionalna, možete ih i prepoznati. Ne treba ni reći da je ukupna prezentacija utakmice još uvijek "kao na televiziji", s tim da je dodano nekoliko novih elemenata, vizualnih i zvučnih. Naime, komentatori su sada mnogo pametniji, svoje komentare ne ponavljaju tako često kao prije. Što se zvuka tiče, sada možete dodavati svoje semplove pa će NHL hokejaši uzvikivati upravo ono što vi želite. Isto tako, sada možete učitati svoju facu i napraviti igrača koji je isti vi. Nije novost da su sva klizališta jednaka pravim klizalištima, no sada izgledaju živopisnije i stvarnije, a navijački pjesmuljci se izmjenjuju od countryja do techna, ovisno u kojem gradu igrate.


Uvod u pravom američkom stilu


Odeeeeee. Samo da nešto ne slomi


Al si lijep, a sad brze na klupu....

ČEŠKA VS. KANADA ILI KAKO SAD TO?

Iako posljednih nekoliko godina i kanadski i američki hokejaši u pravilu ispadaju ili u četvrt-finalu ili u polufinalu, programeri EA Sportsa i dalje inzistiraju na njihovoj superiornosti. Naime, dvoboj Češke i Kanade je postao prava noćna mora za potonje jer u službenoj utakmici protiv Češke nisu dobili već više od 5 godina, a vjerojatno najbolniji trenutak i za Amere i za Kanađane je Nagano, gdje su Česi zgazili Amere u četvrt-finalu, skinuli Kanađane u polufinalu i na kraju pobjedili Ruse i domogli se zlata na najjačem turniru u hokeju ikada odigranom. I sad ja vas pitam gdje je tu pravda?


Eto krađe, tu, baš tu!


Najbolji golman u NHL-u posljednih godina kod njih i nije omiljena faca

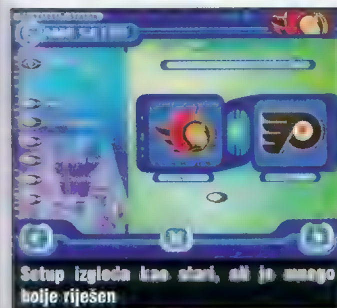

Jaromir Jagr, već nekoliko godina najbolji strijelac NHL lige

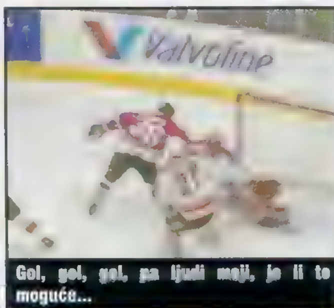
" I give my faith to Edmonton, I give my faith to Oilers!" Wayne Gretzky na početku karijere

TEŠKO TOPNIŠTVO

Što se tiče samih programskih rješenja, NHL 2000 je još savršeniji ili, bolje rečeno, još bliži savršenstvu nego njegov predhodnik. Uz bolji AI, igrači sada stare, na osnovi statistike iz prošle sezone oni postaju bolji ili lošiji. NHL klubovi između sebe mijenjaju igrače kako njima paše, no nemojte se nadati da će vam itko dati dobrog igrača ne ponudite li kao zamjenu nekog približnih karakteristika. Raznolike taktičke igre sada su još razrađenije, tako sada možete birati formaciju i taktiku za svakog igrača u formaciji, i to za bilo koji element igre. Jasno, EA nije mijenjao osnovnu koncepciju igre, i dalje možete igrati sezonu, play off ili exhibition game ili igrati preko LAN-a sa svojim prijateljima. Naravno, ovakve specifikacije igre traže i velike specifikacije vašeg omiljenog stroja. No, EA i dalje zadržava minimalne zahtjeve stvarno minimalnima, tako NHL 2000 možete i dalje igrati, recimo, na P166. Budući da je igra još vruća, na NHL 2000 siteu je upravo otvorena rubrika bug reports, gdje možete prijaviti možebitni bug koji će onda EA Sports ispraviti nekim patchem. Usto, EA Sports trenutačno radi na serveru koji bi povezivao igrače svih naslova iz serije 2000 i pružio im mogućnost igranja preko mreže.

NHL 2000 ni u kom slučaju nije razočarao ili iznevjerio očekivanja: bolji je, ljepši i dotjeraniji od svojih prethodnika, nudi mogućnost zabave svima koji vole sportske igre i zasigurno neće razočarati nijednog ljubitelja sportskih simulacija, ali ni ljubitelje brze zabave.


Setup izgleda kao stari, ali je mnogo bolje riješen


Gol, gol, gol, pa ljudi moji, je li to moguće...

OCJENA

Odlično napravljen nastavak NHL serijala, dotjeran i uređen u svim aspektima, od igrivosti do grafike

93%


NHL 2000 primjenjuje novi model NHL lige, ali vam dopušta da si razmjestite momčadi po divizijama kako vama paše


Funkcionalno i lijepo, kad bi bar sve igre bile takve


A sad kontra!

NOVA PRAVILA. SAN ILI JAVA?

Prije dvije godine odigrano je finale svjetskog prvenstva u hokeju između Švedske i Finske, a rezultat je bio poražavajući. U dvije odigrane utakmice pao je samo jedan gol, a u neutralnoj zoni se od 120 minuta igre igralo 100 minuta. Nakon takve utakmice počelo se razmišljati o novim pravilima koja bi omogućila više golova i još bržu igru. Na kraju su i donijeta, trenutačno se primjenjuju na svjetskim prvenstvima, a u NHL-u su prvi put primjenjivana. Najveća novost je ukidanje Two line offside passa; točnije, od sada se ne kažnjava dodavanje preko plave i crvene crte, nego se tretira kao legalno dodavanje. Ova naoko mala novost u velikoj mjeri ubrzava igru pa se vraća osjećaju kao na strelištu.

Great balls of fire

DRAKAN

PREPORUKA MJESECA

Mačka na zmaju. Core Designova Lara konačno je dobila dostojnu suparnicu. Očekujte meč godine za naslov prvaka freudovske reklame 1999



I doći će vrijeme kad će zmaj i čovjek biti jedno...

PIŠE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Surreal Software
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Da
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER X
Ako se palite na silikon.

ROLLCAGE
Još jedan Psygnosisov programerski dragulj.

BALDUR'S GATE
Ako ga se itko još sjeća.

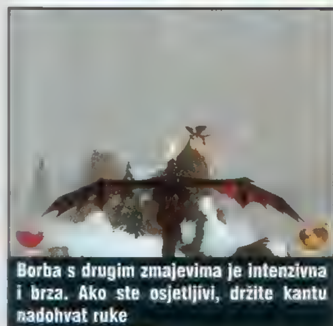
KAKO me ne bi optuživali da sam Rynn, Drakanovu zvijezdu, usporedio s Larom u prvom odlomku, ja sam to učinio u podnaslovu. Ha! Junakinje najvećih naslova Psygnosisa i Eidosa su vrlo, vrlo slične. U to nema sumnje. Obje su žene. Za neke bi i to bio dovoljan argument.

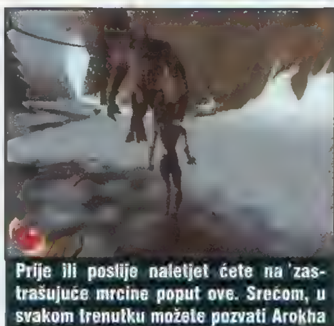
No sličnosti tu ne prestaju. Obje junakinje imaju prilično tanke, ako ne i čačkaličaste (zakon riječi) ruke kojima bez i kapi znoja (svetogrđe!) uspijevaju podići desetke kilograma teške željezarije. Tajna je, naravno, u tajnoj Jedi moći antigravitacije, koju naše junakinje vrlo očigledno rabe ne bi li natjerale Wonderbra da se zavuće u mišju rupu. Uh, to me uvijek razbijesni. Čeznem za danom kad će neka igra prikazati svu poetsku stvarnost pravog ženskog bića. Primjerice jedne od pripadnica onih afričkih plemena koje u donju usnu uspijevaju uvaliti tavu za pizzu, vratovi su im prstenjem izduženi na pola metra a grudima plaše malu djecu... 'Ako ne budeš dobar, zavezat ću te za sebe!'

LJEPOTA JE POVRŠINSKA. DOBRO PROGRAMIRANJE IDE DO KOSTI.

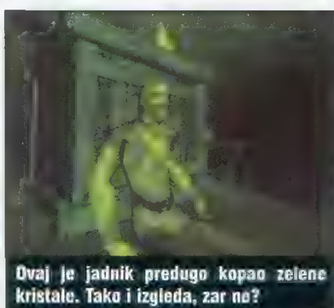
Eto, tu poslovicu bi trebalo zlatnim slovima ugravirati na svačiji monitor. Apsolutizam? Prava stvar.
Ali ozbiljno, koliko ste igara vidjeli koje su vas zaslijepile tonama flare-ova i sličnih stvari, a zapravo nisu vrijedile ni koliko kutija u koju su bile zapakirane? Srećom, ova se uzrečica na Drakan NE može primijeniti. Upravo suprotno. Drakanov audiovizualni dojam je više nego savršen. On je (usuđujem li se to reći?)... ukusan. Drakanove teksture su ugodne za oči. Boje će vas opustiti. Magloviti krajolici će zgrabiti vašu maštu i pomoći joj da odlebdi u više predjele. Ukratko, šestica za umjetnički dojam. Isto se odnosi i na zvučnu pozadinu, uključujući i glazbu i efekte. Sve to nosi Drakanov engine koji bi svim ostalim PC dizajnerima trebao biti pojam dobro napravljenog posla. Ako imate slabije računalo, Drakan će svejedno letjeti. Apsolutno sve u ovoj igri je fluidno, glatko, toliko


Egzotične. Atmosferične. I tako cijelo vrijeme. O da...


Borba s drugim zmajevima je intenzivna i brza. Ako ste osjetljivi, držite kantu nadohvat ruke


Prije ili poslije naletjet ćete na 'zastrašujuće mrcine poput ove. Srećom, u svakom trenutku možete pozvati Arokha


Arokhov let kroz klance je nevjerojatan doživljaj. Kakav Comanche...


Ovaj je jadnik predugo kopao zelene kristale. Tako i izgleda, zar ne?

SKICE ZA DUŠU!

Za one koji žele napasati oči, evo nekoliko odlično napravljenih crteža likova u igri. Jednog dana, nekoliko Voodoo generacija dalje, tako će izgledati i 3D modeli. Naslućujemo li osmu umjetnost?



zanemarivana (i od strane loših programera onemogućavana) suspenzija nevjerovanja potrebna za uživljavanje u igru ovdje je postignuta.

IZUM OČIGLEDNOG JE ZNAK TALENTA.

Ovo se, naime, odnosi na kontrole. Ne mogu a da ne spomenem jedan od novijih naslova, Shadowman, čije su kontrole vjerojatno dizajnirane pod narkoticima i koji je zato potpuno neigriv. Drakan, s druge strane, uvodi nešto što je ovaj žanr već dugo čekao – kontrole FPS-ova. Rynn kontrolirate na isti način na koji mičete marinca iz Q3.

Tipkama hodate naprijed, natrag i u stranu, mišem gledate gdje god želite istodobno nišaneći oružjem. Ako vam se to čini neintuitivno, varate se. Ova mala doskočica radi savršeno. Borba prsa o prsa, obično najslabija stvar u ovakvim igrama, ovdje dobiva novu dimenziju. Nakon malo vježbe moći ćete protivnike sjeckati s koje god strane želite. To će vam biti i potrebno jer je neprijateljski AI dobro razrađen, a sami neprijatelji brzi, učinkoviti i, koliko je to moguće, inteligentni te nikad neće bezglavo nalijetati na vas. Postoje dva različita načina djelovanja – pješice ili jašući na zmaju. Prijelaz

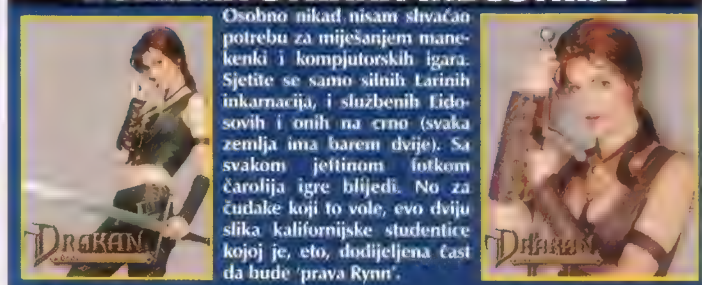
Poginuti od zmajskog daha je tako nedolično. Posljednja stvar koju čujete je podrigivanje

iz jednog u drugi je transparentan. Dovoljno je doći do zmaja i (hop!) zajašiti ga, kamera će se malo udaljiti i promijeniti tako percepciju. Odjednom će sve dvometraške nakaze koje su vam dosad zadavale muke postati tek nemoćni patuljci koje ćete, smijući se poput šiparice, pržiti iz zraka. Treba navesti i da Arokh, vaš zmaj, može trčati i po zemlji, a neprijatelji koji mu se previše približe bit će isti čas raskomadani njegovim raljama. U toj fazi kontrole su istovjetne onima koje rabite za Rynn. No kad poletite, razmišljajte kao helikopter. Točnije usporedbe nema. U tom trenutku ćete kontrolama koje ste dotad rabili pridružiti i dvije tipke za mijenjanje visine koje će vam postati itekako bitne, naročito u borbi s drugim zmajevima čiji AI u cijelosti rabi sve tri dimenzije. Trebat će vam neko vrijeme da se priviknete, no jednom kad uđete u štos, očekuju vas spektakularni zračni dvoboji koji će vas dobro pripremiti za multiplayer.

FUL DOBRA IGRA

Sama igra vodi vas kroz potragu za vašim otetim bratom tijekom koje ćete od sitnog pijuna u svijetu gdje čovjek i zmaj surađuju postati jedan od onih koji mijenjaju sudbinu cijele zemlje. Kroz priču će vas voditi solidne sekvence u engineu koje me po načinu izrade najviše podsjećaju na one iz Resident Evila 2. Na raspolaganju će vam biti popriličan asortiman oružja i magije, koji se ponekad miješaju, a prekrasni vatreni mač kojeg ste već mogli vidjeti u demou odličan je primjer rečenog. Nivoi kroz koje se krećete osmišljeni su tako da Rynn mora jednak broj stvari prolaziti sa i bez Arokhove pomoći, a promjena perspektive daje odličan dojam veličine i proporcija fantasy svijeta po kojem se krećete. Završivši igru, čeka vas multiplayer podijeljen u tri kategorije: borba s nogu, Capture the Dragon i Dragon deathmatch. U prvoj varijanti nema zmajeva, nju poznajete već iz ostalih FPS-ova. Osnovna ideja Capture the Dragona je da se na mapi nalazi jedan zmaj, a svakom je igraču cilj doći do njega i maltretirati sve ostale. Dragon Deathmatch je najspektakularniji i najoriginalniji od svih, to je način borbe za koji Psygnosis slobodno može reći da ga je izumio.

BOLESNA STRANA INDUSTRIJE



Osobno nikad nisam shvaćao potrebu za miješanjem manekenki i kompjutorskih igara. Sjetite se samo silnih Larinih inkarnacija, i službenih Eidosovih i onih na crno (svaka zemlja ima barem dvije). Sa svakom jeftinom fotkom čarolija igre blijedi. No za čudake koji to vole, evo dviju slika kalifornijske studentice kojoj je, eto, dodijeljena čast da bude 'prava Rynn'.

OCJENA

Dijamant dizajna koji ovoj ocjeni daje novo značenje.

90%

Nogomet se vraća kući

FA PREMIER LEAGUE STARS

Predugo smo morali čekati prvu simulaciju nogometa u cijelosti posvećenu najomiljenijoj ligi svijeta - engleskoj



Efekti sjena izgledaju vrlo lijepo

Lokalni neonacisti u potjeri na komuniste u crvenim odorama

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem
PLATFORME	PC, PSX

EA Sports, apsolutni predvodnik u području sportskih simulacija, ovom je igrom proširio svoj nogometni asortiman koji se dosad sastojao samo od FIFA serije u koju možemo uključiti i World Cup 98 te FA Premier League Football Manager. Iako moramo priznati da smo očekivali igru koja će se od FIFA serije razlikovati otprilike onoliko koliko se jedna FIFA razlikuje od druge, dobili smo koncepcijski i izvedbeno potpuno različitu igru koja ostavlja dojam kao da ju je radio netko drugi, a ne EA Sports. No, unatoč tome, FA Stars nije mnogo manje igriv ni kvalitetan od FIFA-e.

Za mnoge će najslabija strana ove igre biti malen broj zastupljenih klubova. Dok je u FIFA-i, Actua Socceru i gotovo svim ostalim nogometnim igrama moguće upravljati bilo kojim od stotina i stotina momčadi, bilo reprezentacija, bilo klubova, ovdje imamo samo dvadeset klubova, koliko ih se natječe u FA Premiershipu. No, to je barem donekle shvatljivo s obzirom na sveukupni koncept. Ovo, naime, nije igra namijenjena ležernom, ekshibicijskom igranju, njezina je jezgra sezonsko igranje gdje, ovisno o uspjehu svoje momčadi, dobivate određen broj "zvijezda" koje možete utrošiti na unapređivanje svojih igrača i kupovinu novih. Budući da je ovo jedina igra sa službenom licencom FA Premiershipa, predstavljeni su ne samo svi igrači, nego su dresovi i tereni do u detalje prilagođeni svojim realnim pandanima.

YORKEA NA KLUPU

Način igranja je, kao što smo već rekli, različit od onoga u FIFA-i. To se među ostalim odnosi i na kontroliranje. Dok smo u FIFA-i kao osnovne funkcije imali pucanje-



Dva reda ljudi s nogama širokim kao bukvin panj ulaze u teren spremni se međusobno poubijati


Hajde, dođi bliže pa da te pređem...hop!


Evo jednog u rašlje

OD TRNJA DO ZVIJEZDA

Kao što smo već rekli, jezgru igre čini takozvani Stars sustav. Po završetku svake utakmice dobivate bodove. Važno je zapamtiti da se ne boduje samo pobjeda, nego i mnogi drugi faktori: golovi, igrač utakmice i fair-play (jedino ako tijekom utakmice niste dobili nijedan karton) donose popriličan broj bodova koje možete raspoređivati svojim igračima, naravno, samo u sezoni, a ne u prijateljskim utakmicama. Svaki igrač ima deset različitih osobina, koje možete vidjeti na slici, a u svakoj može imati najviše petnaest zvjezdica. Ako u nekoj osobini ima jednu do pet zvjezdica, one će biti smeđe boje, ako ih ima šest do deset, bit će srebrne, ako ih ima jedanaest do petnaest, bit će zlatne. Naravno, kako igrač napreduje, zvjezdice postaju sve skuplje, od pet do petnaest bodova.

Ovdje nipošto nije riječ o drugačijem pakiranju FIFA-e

krađu lopte, dodavanje-mijenjanje igrača, visoku loptu-uklizavanje i brzo trčanje, ovdje je to organizirano drugačije. Kao prvo, ne postoji gumb za izmjenjivanje igrača u obrani, nego se to obavlja automatski, što funkcionira prilično dobro. Osim običnih dodavanja, ubacivanja i pucanja kao u FIFA-i, ovdje je moguće određivati jačinu bilo koje od tih triju akcija pomoću trake koja se pojavljuje u dnu ekrana, što otvara prostor mnogo većem izboru različitih proigravanja. Slična se traka rabi i pri brzom trčanju. Naime, ovdje igrači ne mogu svom snagom trčati stalno pa na traci možete vidjeti koliko im energije preostaje. Osim što brže trčite, tom tipkom dajete mnogo veći "for" nego inače, tako da često ima funkciju finte. Igrivost je, možemo reći, odlična i u rangu FIFA-e. Jedna od najvažnijih novosti u Starsu je, kako i ime igre govori, takozvani "Stars" sustav koji u igru unosi blage menadžerske osobine. Naime, igrajući ligu, nakon svake utakmice dobivate određen broj zvjezdica. Primjerice, ako pobijedite, dobivate pedeset zvjezdica, za svaki gol deset, za igrača utakmice pedeset, za *fair-play* dvadeset pet itd. Na taj način prikupljate fundus zvjezdica koje možete potrošiti na unaprjeđivanje bilo koje osobine bilo kojeg igrača kako god želite. Poboljšanja se, naravno, ne manifestiraju instantno, morate svoju momčad razvijati kroz cijelu sezonu. No, želite li vidjeti bilo kakvo poboljšanje, preporučljivo je unaprjeđivati samo jednog igrača odjednom. Na primjer, u samom početku sezone je prioritet što bolje i što brže razviti jednog ili dva napadača jer su oni u akcijski orijentiranim simulacijama nogometa daleko najvažniji igrači. Svoju unaprijeđenu momčad možete eksportirati na disk i odnijeti je prijatelju, što je uistinu odlična zamisao, a omogućuje i mnogo bolji multiplayer. No, manimo se savjeta, treba reći štogod i o samoj igri. Način igranja je otprilike jednako realan kao i FIFA-i, dakle dovoljno realan i za ljubitelje, a opet ne pretjerano kompliciran. Drukčije izvedeni potezi, poput kontroliranja jačine dodavanja, daju potpuno novu dimenziju kompletnom doživljaju. Drugim riječima, ako vam se svidjela FIFA, svidjet će vam se i FA Stars.

Sučelje, odnosno izbornici u igri, su na prvi pogled prilično neatraktivni i zbunjujući, ali jednom kad se na njih priviknete, uvidjet ćete da su dizajneri posebnu pozornost posvetili njihovoj brzini i lakoći uporabe. Grafički dizajn je, sukladno visokim EA-ovim standardima, prilično dobar, ali ne i najbolji kojeg smo dosad vidjeli. Neki su segmenti grafikog *enginea* manje kvalitetni čak i od određenih konkurentskih proizvoda, a ne samo od FIFA-e 99. Sami igrači izgledaju odlično, ali to imamo zahvaliti više *motion captureu* negoli stvarnoj kvaliteti. Prepoznatljivost lica igrača koja se toliko isticala u FIFA-i ovdje ne postoji, jer je istih upravo mizeran broj: ako zanemarimo tri-četiri različite frizure i različite boje kože, moglo bi se reći da su sva lica jednaka. Jednaka, i potpuno neprepoznatljiva. Osim toga, igrači izgledaju pomalo kockasto. Grafička nedetaljnost je potencirana niskim stupnjem detaljnosti terena koji doista nije na razini EA-ovog tzv. Virtual Stadiuma. Jedina stvar u vezi terena koja mi se uistinu svidjela su svjetlosne mape, odnosno mogućnost implementacije realnih sjena na dijelovima terena koje zasjenjuju tribine. Naravno, svidi li vam se sama igra, sve pritužbe na grafiku neće dospjeti dalje od čiste opservacije. Tehnička izvedba je već druga priča. Prva stvar koja me začudila jest to da se pri pokretanju igre pojavljuje DOS prozor koji se zatim spušta na *taskbar*. Ovo bi moglo indicirati da je, iako je riječ isključivo o Windows igri, neka komponenta *enginea* pokretana u DOS-u (?!). No, to ne predstavlja značajniji problem. Ono što se mnogima zasigurno neće svidjeti je fiksna rezolucija od 640*480 koju je nemoguće povećavati, što je uistinu neshvatljivo jer igra radi preko Direct3D-a i mnogi bi htjeli iskoristiti svoje mamutske komade hardvera i 19-inčne monitore, ali ne mogu zbog ovakvih ograničenja. Ni *bugovi* nisu rijetka pojava – iako rijetko, igra se ponekad iz čista mira rušila. Soundtrack je, kao i u FIFA-i 99, orijentiran na plesnu glazbu. Proizvođači se hvale da je za nj bio zadužen *Ministry of Sound*, engleska nezavisna izdavačka kuća i *dance* klub (nešto popopu našeg Aquariusa, pretpostavljam). Ovdje postoji četiri tracka, od kojih je napoznatiji ATB-ova stvar *9 pm (till I come)*. Moram reći da, barem što se mene tiče, nije ni blizu Fatboy Slimu, no to je čisto subjektivna prosudba. Na kraju krajeva, ovdje recenziramo igre, a ne glazbu. Zvučni efekti su vrlo dobro i detaljno napravljeni, sve do grmljavine pri igranju u lošim vremenskim uvjetima. Komentatori su još jedna dobra vijest, dolaze iz *Sky Sportsove* ekipe i predvođeni su izvrsnim Andyjem Grayom kojeg se sjećamo još iz FIFA-e 98. Momci svoj posao obavljaju vrlo profesionalno, kako treba biti u EA Sportsovim igrama.

FA Stars je uistinu vrlo dobra igra koja će se svidjeti svim pokloniciima interaktivnog nogometa, pa i šire, ali, nažalost, zbog nekih sasvim sitnih nedostataka, pomalo nedorađene grafike i tehničke problematičnosti, ne ostavlja baš savršen dojam. No svi su ti problemi premostivi i neće predstavljati veliku prepreku jednom kad se uživite u igru. Što drugo reći, doli: EA Sports je opet uspio!

ALTERNATIVNO

FIFA 99
Zasad, najbolji nogomet. U studenom će to biti FIFA 2000

ACTUA SOCCER 3
Vrlo dobar konkurentski naslov koji također ima svojih prednosti, prvenstveno u broju zastupljenih klubova

10. LISTOPADA NA MAKSIMIRU
Niko ne sme da vas bije...sem Šukera, drugovi, sem Šukera

OCJENA

Odličan nogomet koji bi trebalo još malo doraditi

83%

Autogol

INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Sportske igre – naizgled najjednostavniji, ali zapravo vrlo zahtjevan žanr za proizvođače. Otkud Rageu i Microsoftu ideja da naprave simulaciju nogometa?



Ovo je lijepo. Ali ispod lijepe vanjštine krije se podmukla urota o globalnoj dominaciji

Maybe you'll dance the funky chicken on your 75th wedding anniversary...

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

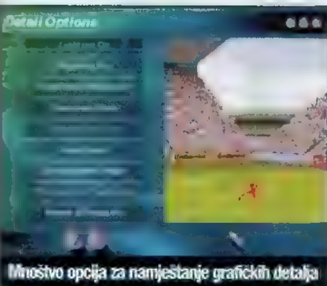
PROIZVOĐAČ	Rage Software
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Na jednom računalu
PLATFORME	PC

DAME i gospodo, subjekt kojeg ću vam ovim skromnim tekstom pokušati približiti je vrlo ozbiljan konkurent za najlošiju igru u svom žanru. Naime, svima nam poznati i obožavani Microsoft otkupio je Rage Software, tvorce intelektualnih igara kakve su Incoming i Expendable, preuzevši sve njihove projekte. Potom im je povjerio izradu nogometne simulacije. To mu, uistinu, nije trebalo...

Što prosječni potrošač može očekivati kupivši ovu igru? Pa, nakon što uoči uzvišeni Microsoftov logo na kutiji, nesumnjivo će, svojim pohlepnim rukama, prigrabiti to potencijalno remek-djelo. Nadat će se ako ničemu drugomu, a ono legendarnoj MS-ovoj tehničkoj podršci. Zadovoljan, točno znajući "what he wants to do today", stanjenog novčanika, dolazi kući i priprema cjelokupnu atmosferu za konzumaciju svoje nove akvizicije. Pali računalo i osjeća se dovoljno samopouzdano da ubaci CD u drive bez pomoći Tehničke Podrške. Pokreće se instalacija. U ovoj točci potrošač zove Tehničku Podršku koja mu pomaže da prebrodi sve Scile i Haribde toga pothvata. Konačno se odlučuje na pokretanje igre. Sve počinje vrlo lijepo. U uvodnoj animaciji kamera se izdiže iznad crno-bijelog praznog nogometnog stadiona. Uskoro uočavamo jednu svijetlu, šarenu točku precizno postavljenu na sredinu terena. Kako se kamera približava, shvaćamo da nije riječ o izvanzemaljskoj sondi, nego o nogometnoj lopti koja isijava raznobojne svjetlosne zrake obasjavajući teren. Zatim doživljavamo šok: dvije se goleme zrake svjetlosti polagano odvajaju od božanske lopte kružeći tribinama, vraćajući boju stadionu i čudesno stvarajući dotad nepostojeću publiku. Napuštamo monumentalni stadion popraćeni razdraganim povicima mnogobrojne publike, zadovoljnih korisnika Microsoftove Tehničke



Gledajte, ima čak i znak HNS-a na majici. Ma, odmah ću kupiti igru


Mnoštvo opcija za namještanje grafičkih detalja


Samo vi trčite, momci, ja ću malo prileći

Podrške, i napokon ulazimo u čudesni svijet nogometa u MS-ovoj režiji. I tek tu počinje prava stvar...

I WANT TO GO... AWAY

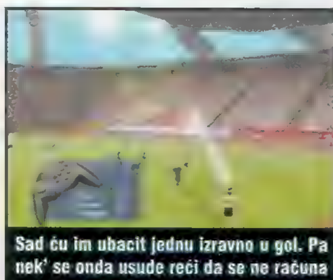
Upućenijima će biti poznato da je Microsoft svojedobno već imao nekakav nogomet. Zvao se Microsoft Soccer ili tako nekako, i bio je vrlo loš. Eto, dobro da smo probavili i tu važnu informaciju. International Football, precizno gledajući, i nije djelo Microsoftovih programera nego Rage Softwarea, jer je MS-ova ustaljena praksa sačuvati vlastitu radnu snagu za proračunske tablice i tekst-procesore, a izradu igara prepustiti vanjskim timovima ili ih (što je najelegantnije rješenje) kupiti. Jedini je problem što Rage, iako već prilično iskusan programerski tim, nema neke veze sa sportskim simulacijama, specijalizirali su se za potpuno drugačiji tip igara: arkadne pucačine. No, sve se da riješiti dobrim marketingom. I lijepom grafikom. I još damo *Ronu Atkinsonu* da kaže par riječi na početku svake utakmice. I eto ti igre za pamćenje. Nažalost, moj je otužni posao raskrinkati takvu prevaru i vratiti mir, jednakost i socijalnu pravdu napaćenoj publici. Kao prvo, u današnje je doba potpuno nevjerojatan potez kakav su napravili dizajneri ove igre: naime, u ovoj igri uopće nema stvarnih igrača! Moram priznati da to ne bih možda ni opazio, jer mi, kako da se izrazim, igra nije dala pretjeranu motivaciju za opširnije proučavanje, da nisam sasvim slučajno, odmah na početku, odigrao jednu utakmicu s hrvatskom reprezentacijom i shvatio da nam se vratar preziva *Batistić*. Nakon nešto dubljeg proučavanja (i sad recite da je posao recenzenata igara lak i ugodan), jasno je da u IF-u nije predstavljen nijedan stvarni igrač, nijedan klub, nego samo reprezentacije (jer imena i zastave zemalja u pravilu nisu zaštićene *copyrightom)*. I što možete raditi sa svim tim zamišljenim močadima? Pa, osim treninga i prijateljskih utakmica, postoji širok spektar različitih natjecanja gdje igrače možete ručno izabrati ili prepustiti slučajnoj selekciji računala: svjetski kup, europsko prvenstvo i kvalifikacije za nj, kontinentalni kupovi, knockout i liga, ne nacionalna, nego s reprezentacijama. Još jedna predivna stvar je mogućnost potpune prilagodbe imena i izgleda svih igrača ili čak stvaranja potpuno novih momčadi s bilo kakvim dresovima. I eto, kompletan problem s nepostojanjem stvarnih igrača je riješen. Sve što vam treba je 72 sata slobodnog vremena, potpun nedostatak društvenog života i zdravog razuma, te golema količina nogometnih informacija i eto vam kompletne igre. A kako funkcionira ona sama? Vjerujte mi, štovani čitatelji, ne želite znati. Način igranja je potpuno arkadan, ali arkadan samo u tom smislu da nema ama baš nikakve veze sa stvarnim nogometom, a ne u smislu da je zabavan ili dinamičan. Jedna od najcjenjenijih osobina svih modernih sportskih igara, *motion capture*, ovdje uopće ne postoji, a to ne kažem zato što nigdje ne piše ništa o njemu, nego zato što je njegov nedostatak prokleto očit. Igrači se kreću kao na pomičnoj vrpci, a nakon uklizavanja koja traju dobrih pet metara padaju na pod kao nacisti u Wolfensteinu. Način kontroliranja je bolesno jednostavan i neinventivan, s jednom tipkom za svaku funkciju. Najbolji štos je svakako brzo trčanje koje je pomalo... natprirodno. Naime, držeći pritisnutu tipku za brzo trčanje, nije nikakav problem optrčati cijelu protivničku obranu tri puta i probiti se do vratara prije nego shvatite što se zbiva. Jednom kad dođete pred njega, dovoljno je samo jednom pritisnuti tipku za pucanje, gdje god se nalazili, i imat ćete 99.99% šanse da zabijete gol. Postoje različiti nivoi težine, ako ih se takvima uopće može nazvati: naime, težina se sastoji od dvaju faktora. pritiska i brzine. Razlike u pritisku su zamjetne, ali ne pretjerano značajne jer je AI na tako niskom nivou da ni na najvišem nivou pritiska nije u stanju zabiti gol. Brzina je, već druga stvar: veća brzina znatno otežava igru, ali ne zbog većeg AI-a, nego zbog čiste konfuznosti koju stvara. To nas vodi do očite činjenice da je IF 2000 otprilike toliko zahtjevan kao košarkaški hakl 1 na 1 protiv omanjeg Pigmejca.

I(NTE)R(N)ACIONALNI NOGOMET

Jedna novost koja će, čini se, postati standard u nogometnim simulacijama (ali ne zbog IF-a, nego zbog iste mogućnosti u nadolazećoj FIFA-i 2000) je uvedena i ovdje: mogućnost igranja dijelova klasičnih utakmica. Primjerice, u utakmici između Italije i Španjolske preuzimate ulogu Španjolske i morate izjednačiti dvije minute prije kraja, te pobijediti u produžecima. Jedini je nedostatak te opcije (osim što vas prisiljava da igrate same utakmice, a to je u svakom slučaju traumatski doživljaj) što nigdje ne piše kad i zašto su se te utakmice igrale; za neke od njih znamo da su polufinale ili finale Svjetskog prvenstva, ali nikad ne znamo koje godine. Multiplayer ne postoji, osim naravno na jednom računalu. Grafika je, svakako, najbolja strana IF-a. Hoću reći, nije ta grafika baš nešto posebno spektakularno, igrači nemaju baš neki golemi *polygon count*, ali, ruku na srce, izgledaju prilično lijepo. Prava stvar su stadioni koji su napravljeni vrlo lijepo, detaljno i atmosferično. Igra sadrži brdo opcija za prilagodbu grafike vašem sustavu. S druge strane, sučelje, odnosno izbornici, su jednostavno katastrofalni, dizajnirani otprilike s jednako stila kao Internet stranice hrvatskih dnevnih listova. Što se tiče zvuka, svoj dio pljuvanja su zaslužili glazba i komentatori. Glazba koju slušamo u izbornicima je tipična hrpetina "reda radi" melodija koju ne treba komentirati. Od glasova, tu je nogometni "guru" Ron Atkinson, koji zna izgovoriti otprilike pet različitih rečenica na početku svake utakmice, od kojih pola počinje istim riječima ("To be perfectly honest"), te isprika za komentatora, stanoviti Jonathan Pearce.

Microsoftova sportska serija je doista vrlo neobična ptica u jatu digitalne zabave. Baš kad je anonimni High Voltage napravio za Microsoft sasvim pristojnu košarku, izradu nogometa prepustili su Rage Softwareu koji radi katastrofalan posao. Morao sam nadrobiti ovoliko koliko sam nadrobio, no jedine riječi koje valja potrošiti na ovu igru su usrdne preporuke da je **ne kupite**.


Lens flare. Vrhunac mojeg dana


Sad ću im ubacit jednu izravno u gol. Pa nek' se onda usude reći da se ne računa

AKO VAS OVO ZBILJA ZANIMA...

Rage Software je svojedobno razvijao nogomet pod imenom Striker. No, taj se projekt još nije ni zahuktao kad je Microsoft otkupio Rage, nakon čega je privremeno završio u košu. Nakon nekog vremena (očito su u MS-u to shvatili financijski nezahtjevnom i sigurnom opcijom) projekt je revitaliziran pod Microsoftovim utjecajem, te mu je promijenjeno ime. Kao što vidite, sve skupa je završilo iznimno sretno.

Actua Soccer 1 je bio realniji od ovoga

ALTERNATIVNO

FIFA 99/2000
Daleko bolje rješenje od IF-a za sve osim totalnih mazohista

FA PREMIER LEAGUE STARS
Vidi gore

MICROSOFT EXCEL 97
Mnogo zabavnije

OCJENA

Nepotreban korak unatrag Microsoftovoj sportskoj seriji

30%

Trek wars!

STARFLEET COMMAND

Starfleet Command je prva borbena trek igra koja je uspjela uloviti pravi duh svemirskih bitki iz dobro nam poznatog serijala



U gužvi možete prebaciti pogled na ptičju perspektivu, pa ćete se lakše snaći

Space, the final frontier...

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Interplay
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D akcelerator
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

KAD god pišem o nekoj igri vezanoj za *Star Trek* serijal, uvijek se vraćam na jednu te istu činjenicu. U trideset godina postojanja nije napravljena nijedna prava igra koja bi nas uvela u fantastični *trek* svijet i pružila nam makar djelić njegove atmosfere. Usporedim li to sa *Star Warsom,* kod kojeg loše igre jednostavno nema, ne mogu ne zapitati se kako je to moguće? Ideja i materijala je pregršt, daleko više nego kod *Star Warsa*, pa ipak, ploča je prazna. Vlasnici licenci kao da ne mogu pronaći pravi put, vrludaju od žanra do žanra i nikako da pogode "pravu stvar." No, sunce se konačno počelo nazirati iza oblaka: *Interplay* je uistinu prionuo poslu - priprema nam pregršt zanimljivih *trek* naslova. Prvi među njima nedavno je ugledao svjetlost dana i čini se da bi *trekeri* uskoro mogli odahnuti...

Malo će se tko sjetiti (između ostalih, i ja) davne 1979. U to su doba bile popularne klasične igre koje su se igrale na ploči, a među njima se pojavila i jedna *trek* orijentirana, imenom *Starfleet Battles*. Bio je to relativno jednostavan koncept kojim se pokušalo oživjeti famozne svemirske bitke. Svojom jednostavnošću i brojnim mogućnostima, igra je stvorila horde poklonika, a najbolji je dokaz njene kvalitete da se ekspanzije proizvode još i danas, nakon punih dvadeset godina. Upravo taj koncept poslužio je *Interplayu* da pokuša napraviti računalnu inačicu igre. Iz svega toga izrodio se *Starfleet Command* - prva *trek* igra koja se bavi isključivo svemirskom borbom u stvarnom vremenu. Načelo jednostavnosti je zadržano – postojite samo vi, vaš brod i neprijatelji koje treba taktički nadmudriti. Borba se odvija u pravoj *trek* maniri, što znači da se od vas


Kad dođe do ratovanja, nitko ne sije smrt i razaranje kao klingonci...


U tehničkoj bazi podataka naći ćete sve što trebate znati o raspoloživoj floti

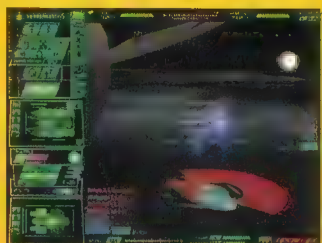

Omjeri kapitalnih brodova dobro su pogođeni

POVRATAK KORIJENIMA

Iako je sučelje u igri uvijek isto, pojedine rase imaju svoje posebnosti i ovdje. To se odnosi na različita oružja i tehnologiju, ali i različite oznake pojedinih sustava koje nose egzotičnije fontove i ikone. Nije nešto nevjerojatno, ali morate priznati da cool izgleda...


Federacijski interface


Klingonski interface


Romulanski interface

Starfleet Command je igra na koju se treba naviknuti. Isprva, sve se čini odveć složenim, a sučelje ubitačnim. No, ne smijete se predavati - svladavši tu prepreku, tek ćete tada početi otkrivati sav potencijal ove igre

...čekuje uporaba brojnih brodskih sustava, briga o njima i pronalaženje optimalne varijante napadačko-obrambenog omjera, baš kao na filmu.

ŠTO SE TU ZAPRAVO NUDI?

U svojoj biti igra je, kao što sam već rekao, vrlo jednostavna. *Starfleet Command* je isključivo borbena igra. Ona vas stavlja u kapetansku stolicu svemirskog broda vodeći vas kroz velik broj misija u kojima ćete se susresti i tući s mnogim zanimljivim neprijateljima. Igrati možete kao pripadnik *Federacije, Klingonskog* ili *Romulanskog* carstva, a tu su još i tri rase iz orginalne serije/igre – *gorni, tyrani i hydrani*. Rase se ponajprije razlikuju po tehnologiji, ali imaju i svojih posebnosti koje ih (kao i uvijek) čine manje ili više pogodnima za određenu vrst borbe. O tome koja je bolja za što, neću mnogo pisati jer će vam bogati (164 stranice) priručnik o njima, kao i o svemu drugom, sve otkriti. S kojom god rasom igrali, opcije su jednake – kampanja, pojedinačne misije ili multiplayer. Standardno. No, da biste se dobro upoznali s igrom, što je osnovno, jer *Starfleet Command* traži dug period navikavanja, obvezatno počnite s tutorialom. Ondje ćete naučiti sve o brojnim brodskim sustavima i kako ih rabiti u borbi. Sučelje isprva izgleda potpuno kaotično, ali je zapravo dosta pregledno. S lijeve je strane veliki "toolbar" na kom su sve komande - manevri, podaci o raspodjeli energije, oružjima, štitovima... Snalaženje među njima zahtijeva vježbu (tutorial) pa tek kada ovladate njima, moći ćete ih učiti rabiti. Posebnost *trek* borbe je što uključuje jak taktički aspekt. Tu je uvijek riječ o kapitalnim brodovima – jakim i dobro opremljenim- što potpuno isključuje taktiku frontalnog napada sa svim što imate. Ovdje uvijek treba paziti ne samo kada i kojim oružjem napasti, nego i s koje strane. Primjerice, ako po protivniku pucate sa svih strana, trebat će vam tisućljeće da ga uništite jer će se njegovi štitovi svaki put iznova napuniti, zato napad treba koncentrirati na jednu točku, brzo na njoj skinuti zaštitu i onda krenuti u pravi udar po brodu. Takvu filozofiju trebate slijediti u ovim bitkama. Tu su, naravno, i brojne opcije za elektronske protumjere, mine, mamce, defenzivne i ofenzivne manevre... Taktičkih je opcija uistinu mnogo, što igri daje veliki replay faktor, a budući dvije kampanje nisu nikad iste (zahvaljujući *Dynaverse* engineu koji svaki put randomizira razmještaj snaga), *Starfleet Command* je igra koju nećete igrati samo jednom.



KOLIKO JE TO U PRAKSI DOBRO?

Prvi dojam koji *Starfleet Command* ostavlja nesumnjivo je pozitivan. Igrivost je na visini, posebice u prvo vrijeme, kad ste još neiskusni i kad učite kako se zapravo igra. Misije su dosta dobro osmišljene, raznolike su i uključuju tipične zadatke pratnje, napada ili obrane. S vremenom, pruža vam se mogućnost da se priključite elitnim postrojbama određene rase, što otvara još misija, znatno kompleksnijih i zanimljivijih od standardnog seta. Napredujući i uspješno obavljajući zadaće, dobivat ćete tzv. prestige bodove za koje možete kupovati novu opremu (brodove) ili časnike (bolji časnik znači efikasniji podsustav). I to je to. No, koliko god teorija dobro zvučala, praksa je nešto manje sjajna. Naime, igrajući, počet ćete primjećivati brojne propuste koji se čine gotovo početničkima. Prije svega, tu je taktička mapa koja nema jasno diferencirane protivnike i saveznike pa nikad ne znate koji je brod koji. Zatim, umjetna inteligencija je vrlo loša. Protivnici postaju predvidivi, a saveznici se ponašaju tako da štićeni transporteri često zaborave zaokrenuti oko asteroida, produže ravno kroza nj, a i nema šanse da svojim suborcima točno zadate naredbu ili im odredite da napadnu bilo koji drugi brod osim onoga kojeg i sami ciljate. Tu je i nemogućnost ciljanja pojedinih komponenti protivničkog broda, što je neoprostivo, posebice stoga što neke misije imaju jasne ciljeve u kojima se traži onesposobljavanje nekog podsustava. Inače, briefing prije nekih misija zna biti tako štur da nemate pojma što vam je zapravo činiti dok se to tijekom misije stvarno ne dogodi. Općenito, igra nije savršena. Ima tu još mnogo prostora za doradu. No, čak i sa svim tim propustima, riječ je o najboljoj *trek* borbenoj igri s kojom sam se dosad susreo, a išao bih tako daleko da to proširim i na trek žanr uopće (koliko je igara bez grešaka?).

Budući da nikad nisam igrao originalnu igru (na ploči), teško mi je reći je li konverzija uistinu 100%-tna. No, i bez toga mogu reći da je riječ o vrlo uspjeloj i zabavnoj igri. Propusti koje sam naveo ne znače da je ne bih preporučio – spominjem ih samo zato da znate što možete očekivati. Oni igru ne čine savršenom kao što bismo željeli da bude, ali joj i ne uzimaju mnogo od igrivosti da bismo je proglasili promašajem. Hardverski zahtjevi također je svrstavaju negdje u prosjek, tako da je opći zaključak da je riječ o vrlo solidnom izdanju koje će sasvim sigurno ispuniti vaša očekivanja i pružiti vam mnogo ugodnih sati na "konačnoj granici".

ALTERNATIVNO

BIRTH OF THE FEDERATION
Ljubitelji čistih strategija oduševit će se ovim naslovom. U tradiciji Master of Oriona, ova će kompleksna igra podjednako zadovoljiti tvrdokorne poklonike treka kao i sve druge ljubitelje žanra.

KLINGON HONOR GUARD
Jedina alternativa koja vam omogućuje trek borbu iz prvog lica. Ovaj izvrsni 3D shooter otvorit će vam sasvim novu dimenziju trek svjetova.

OCJENA

Na prvi pogled igra ima sve, ali nakon podužeg igranja pokazuju se njene mane, bolje rečeno, propusti koji su rezultat prebrzog izdavanja igre.

79%

Minimalizam

RE-VOLT

Mnogi su kao klinci vozili radiokontrolirane autiće. Neki to rade i danas. Evo ideje za igru. No, da bi se prodala obiteljski nastrojena zabava, Acclaim je odlučio u Re-Voltu utrke lutaka za napuhavanje zamijeniti malim dragsterima.

Ovakvo najurivanje po napuštenom gradiću ostavlja nam jednu opciju: pobiti Zagreb i izaći s autićem na ulicu....ili možda ne

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Acclaim England/Iguana
IZDAVAČ	Acclaim
MIN. KONFIGURACIJA	P300 ili P233 u tom sluèaju min. je 128MB RAMa, 64MB RAM, 3d-kartica
NAŠA PREPORUKA	P333, 64MB RAM, 3d kartica
3D PODRŠKA	Sve
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

ONO u uvodniku je (naravno) čista laž, iako se realna definicija ovakvih igara može vrlo realno prenijeti u realni svijet, jer će se sa kirurškom preciznošću moći predočiti broj konzervativnih perverznjaka koji bi takve stvari mogli igrati. Dakako, ovdje nećemo pisati o psihoanalizi ljudi koji nemaju život (iako mi se to čini kao vrlo dobar način popunjavanja word counta), nego o jednoj vrlo, vrlo dobroj igri. Koja dolazi od Iguane i Acclaima. Bit će kiše.



Dakle...kao što sam spomenuo u uvodniku, vožnja je u ovoj igri primarna aktivnost (could you tell?) kojom ćete se baviti. I, naravno, zajamčeno je da ćete se zabaviti. Moram odmah na početku razočarati senzacionaliste - ovdje neće naći ništa novog. Zbog čega je, pitate se, pokupila visoke ocjene? Nekoliko je razloga. No, da bih recenziju napravio malo zanimljivijom, malo ću se pozabaviti nezanimljivijim stvarima koje Re-Volt čine djelcem kakvo je.

Za početak, tu je onaj nezamjenjiv osjećaj jednostavnosti koji smo mogli zapaziti u Ignitionu i Micromachinesima. Naravno, ovdje je riječ o nezamjenjivom iskustvu (koliko god iskustva vezana u piljenje u monitor dostižu) jurcanja po najrazličitijim mjestima koja se nižu jedna za drugim. Prijevod: heading i prvi paragraf govore o tome koliko je dobra grafika i indukcija istančane nostalgije.

RECITE "DA" RACINGU

U redu. Za početak recimo da se ovdje (ma kako cijela igra bila otkačena) uistinu pojavljuje se kao



Špica gužve u Petrinjskoj


Glavobolja u ciklotronu je profesija


Put u središte sunca

ZE MULTIPLAYER

Dobar naslov, zar ne. Pogotovo ako napomenem da (opet) nemam ideje o čemu pisati u okviru. Stoga...pa....zar još čitate? U redu...ako već moram napomenuti, Re-Volt ima dobar multiplayer koji služi igri za više igrača. E sad mi samo treba još prepisati nobelovu nagradu za logiku. E, vidi vidi...gotov paragraf.


Zemlja igračaka u svom punom sjaju


Drveby ispod Schmauga: samo jedan rafal u onu rupu i....


M.P. -ov vozački ispit je u jednome trenutku došao u pitanje


Autić.....

Dinamika vožnje i grafika su nevjerojatne

svojevrsni "lik". Naime, osim što većinu vremena vozite igračke po različitim terenima poput Divljeg zapada ili botaničkog vrta, provodite vrijeme u dućanu dotičnih igrarija čekajući narudžbe novih autića (koji se sustavno otključavaju u skladu s vašim napretkom). Evo, dok ovo pišem, čini mi se kao da prepričavam neku staru lekciju iz (recimo) povijesti. Stoga, malo ću se osvrnuti na element koji je u Re-Voltu nezamjenjiv: grafika. Naime, kad pogledate neke od "šarenijih" nivoa, zavoljet ćete Re-Volt i svaku sekundu provedenu uza nj. O.K., pretjerujem. Svidjet će vam se. Koliko, više je pitanje volite li trkaće igre (s autićima) ili ne. Naravno, ona osnovna ideja o prekrasnoj grafici je istinita. Činjenica da je stvar razvučena do krajnjih granica potvrđuje Iguanin status proizvođača igara supergrafike. Možda ću se mrziti zbog ovoga, ali hej...ak' je bal, nek' je bal (raspored razmaka ne mora biti onakav kako ovdje piše): Re-Volt ima najljepšu grafiku ikada napravljenu u 3d engineu. Eto...rekao sam. Naravno, osim grafike, ima tu i štošta drugo (prijevod: fizički engine i dizajn staza). Stoga...

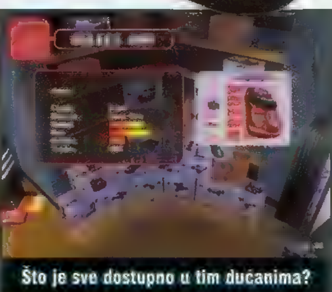
ZNAČENJE PRIJEVODA

Word count......3892...morat ću se malo dodatno motivirati. Dakle: osim grafike, Re-Volt u sebi sadrži vrlo dobar fizički engine koji se adaptira igračevoj vještini. Štoviše, izbor između realnog, arcade, simulacijskog i dječjeg moda igre daje potpunu kontrolu nad fizikom kolizija, brzine i inercije. A inercija ovdje definitivno ima uistinu velik utjecaj. Ovisno o autiću koji vozite, što znači o brzini i težini, napajanju i položaju pogona, svaki, ali baš svaki od dvadesetak malih gadova će se ponašati autentično dajući igraču jedinstven osjećaj dok njima upravlja. Što se pomagala na cesti tiče, riječ je o autentičnom asortimanu pirotehike i vrtnih pomagala koja će sa zadovoljstvom konkurenciju maknuti s puta. Nadalje, tu je AI koji je krajnja definicija podlosti. Naime, protivnici vas guraju s puta, pucaju na vas i, dakako, postavljaju najpodlije zamke na najnezaobilaznijim mjestima. Sve u svemu, ako ste pomislili da utrke ne mogu biti bolje nego što jesu, prevarili ste se. Drugim riječima, Re-Volt je sasvim siguran megahit kojem, nažalost, nedostaje najbolji element: split-screen multiplayer. No, nemojte misliti da je multiplayer u potpunosti isključen: tu je sve što bi inače trebalo biti (lan, net, modem, baba itd.).

Re-Volt je prije svega vrlo zabavni šminker od igre koji se i na igračkom polju pokazuje u superlativima. Ako ste ikada zaigrali Ignition ili Micro Machines (i zavoljeli ih), budite sigurni da će vas ova igra oboriti s nogu. Po prvi put nakon dugo vremena: iskrena preporuka!



Nitko ne bi povjerovao da se autićima može raditi ovakva šteta. Hrvatska vojska je već kupila tristo komada


Što je sve dostupno u tim dućanima?

ALTERNATIVNO

IGNITION
Fenomenalni top drawn racer s nevjerojatnim level designom.

MICRO MACHINES
Dosta dobar racing

SAMOINICIJATIVNA HIPNOZA
Jedan od načina povratka u djetinjstvo. Kristijan je pokušao, zašto ne biste i vi? Označilo je novo doba u svijetu RTS-a i igara stvaranja.

OCJENA

Osim što probija standarde, najavljuje ozbiljni zarez svima onima koji u najavama za igre pišu o dobroj grafici. Devedesetku ne poništava ništa drugo doli pomanjkanje split-screena

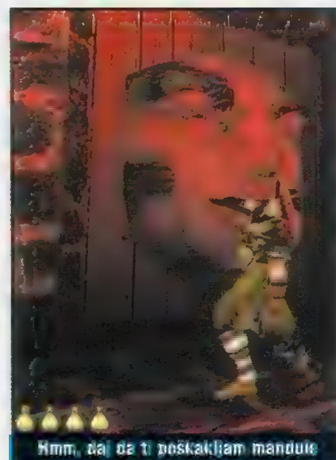
87 %

Perzijska gnjavaža

PRINCE OF PERSIA 3D

Nastavlja se sezona nastavaka, evo jednog koji se nastavlja na igru staru 10-ak godina!


Daj da te ošišam do kraja


Hmm, daj da ti poskakljam mandule


Turčin Turčinu nije brat

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Red Orb Entertainement
IZDAVAČ	Red Orb Entertainement
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64MB, 8MB 3D card
NAŠA PREPORUKA	P2/350, 128MB, Voodo3
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DRAKAN
Teta koja trči, skače i jaši na zmaju. Što ćete bolje od toga?

HERETIC2
Savršena igra s brzim i savršenim kontrolama.

3D perzijski princ, što li je sad to? Možda reinkarnirani dvodimenzionalni lik iz istoimenih, vrlo popularnih igara (jasno, bez ovog 3D sufiksa) s Amige i "ranog" PC-a. Yep, sigurno je to onaj koji je cijelom svijetu pokazao da je i na tada vrlo ograničenim 16- bitnim strojevima bilo moguće ostvariti živoliku i fluidnu animaciju! Svi su likovi (spriteovi) prije Princa patili od ukočenih, robotskih pokreta od svega nekoliko slika po sekundi. No, Turčin mlad je započeo revoluciju koja je preko Another Worlda, Flashbacka i sličnih izrodila i ova čuda moderne real time 3D animacije. Nakon svega, nadobudni orijentalac povijenog nosa opet se vraća među igrački živalj koji će ga i ovaj put dočekati raširenih ruku. Neće li?

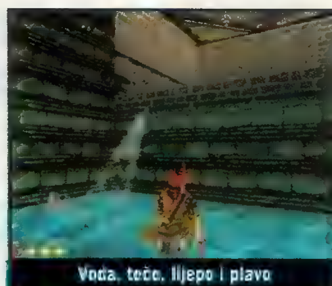
DOBAR DAN

Čini se da neće, jer očito je kao dan da su sve te godine na Princu ostavile itekakav trag i da više nije mlad i svjež poput mirisnog jasmina. Prije djeluje poput umornog starca sklerotične kralježnice i spuštenih stopala. Zašto? Zato jer je Princ Of Persia 3D tek sumorna i gotovo identična kopija znate već čega. Da, Lare Croft. Prince 3D je konformistički komad softvera koji se vuče za konceptualnim "izumima" drugih igara bez neke prevelike potrebe da na scenu uvede određene novine ili originalnost. Jedini svijetli tračak je samo mjesto radnje gdje se sve odigrava (Orijent) i nekoliko štosova poznatih još iz prvoga dijela - različite zamke na koje se možete nabosti, slomiti si kosti i slično a koje "logičkim razmišljanjem" i aktiviranjem različitih sprava morate ukloniti. Upravo je to osnova cijele igre koja se svodi na beskrajno dosadnu potragu za ključevima, polugama i zatvorenim vratima. Usputno napikavanje kakvog zlikovca na mač pruža tek kratkotrajni užitak. No, sve bi to možda još i prošlo da i u ostalim stvarima Princ nije inventivan poput onemoćalog lemura na samrti. Ne možete ni zamisliti koliko je toga iskopirano i isisano iz već postojećih proizvoda. Princ skače, trči i puže potpuno jednako kao dotična širokogrudna gospođica, a čak su i tipke za te radnje po defaultu iste! U redu, i na to bi se moglo zažmiriti da nije sljedećih nebuloza!

LAKU (1001) NOĆ

Prvo i osnovno, čekajući da se učita nivo, narast će vam brada, a ni indikator učitavanja neće biti prevelika utjeha jer kad konačno dođe do kraja i kad pomislite, konačno, besramno se vrati na početak. Tu radnju ponavlja do tri puta pa si možete zamisliti s kakvim sam raspoloženjem započeo igru. Kad se jednom konačno "probijete" do same akcije, prvo što ćete nanjušiti su odurne kontrole. Ne, nisu one komplicirane, nego je Princ toliko trom, spor, ukočen, zaleđen (nabacite još

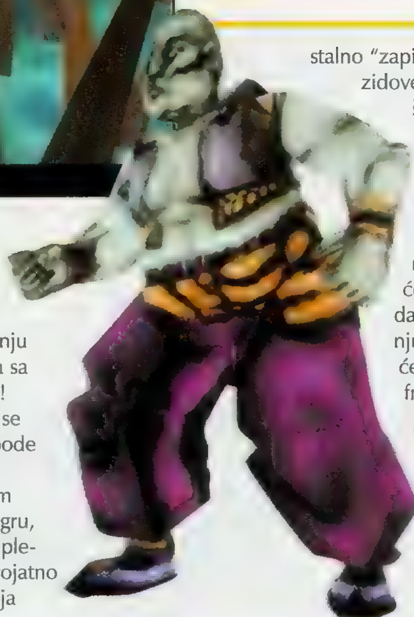

Malo me boli a malo i peče


Voda, teče, lijepo i plavo


Vrata, ali zatvorena. Gdje je ta prokleta poluga?

Umjesto ovog jada, radije si kupite perzijsku mačku i nazovite je Prince

koji epitet) da je to nevjerojatno. Za jednostavno okretanje od 180 stupnjave treba mu do 5 sekunda, a da ne govorimo o "podvizima" kao što su penjanje na povišenu platformu ili puzanje. Možda su autori htjeli da se još jednom divimo njihovim animacijskim talentima, koji su stvarno vrsni, ali dovraga, zašto ga nisu učinili bržim!? Pa zar nisu igrali Heretic2? Osim toga, dosta je nedosljednosti poput one da, ako želite izaći iz vode, morate stisnuti "slow walk" a ne "action tipku". Takve gluposti nisu zaobišle ni borbu, Prince zbog nekog mističnog i neuhvatljivog mi razloga nije u stanju trčati po stubama sa isukanim mačem! Valjda se boji da se ne popikne i nabode na vlastiti ponos? Trulo... Da bi nam dodatno ogadili igru, programeri su implementirali i nevjerojatno glupu kameru koja stalno "zapinje" za zidove i radi krive švenkove (baš poput Princa) a potom se, uz trzaj, vraća u normalu. Stoga ćete često gledati prinčevu njušku, a za to će vas vrijeme frontalno salijetati kakav brkati Turčin i mačem vam prosuti crijeva. Jadno, jadno, jadno. Zbog svega toga, a bogme i zbog hardverske gladi, Prince 3D potpuno je neigriv, ne udovoljava želji za zabavom, neizrecivo živcira i iritira. Dečki su svim tim glupostima upropastili priliku da im igra postane hit (što je mogla biti) i bacili ljagu na prva dva nastavka ove nesretne trilogije. Bolje vam je poslušajte moj savjet - kupite si mačku, a ovo igru što prije zaboravite.



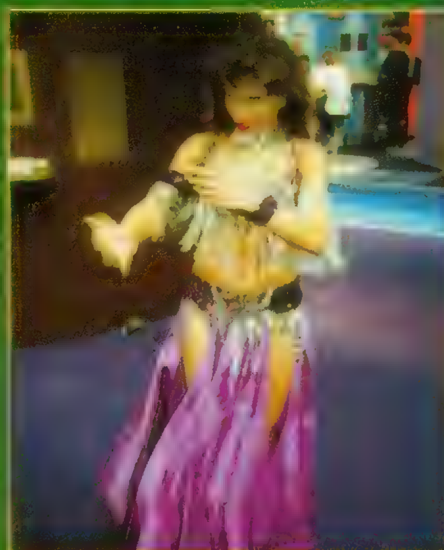
OCJENA

Sporo, tromo i tralja-vo. Zaobidite.

50%

PRINCE NA ECTS-U

"There's no business like showbusiness". Ova poznata američka uzrečica se još jednom pokazala točnom na ECTS-u gdje su se tvrtke na najmaštovitije načine nadmetale u privlačenju posjetitelja. Svi znamo da se seks najbolje prodaje pa stoga ne treba čuditi što je okosnica štanda Red Orba bila istočnjačka ljepotica koja se uz orijentalne melodije vješto gibala među publikom i zamamno njihala bokovima. Na ovaj prizor nisu ostali ravnodušni ni vaši novinari koji su malo zastali kako bi iz nekoliko rakursa fotografirali predstavu. I kao da to nije dovoljno, svako malo bi se sa gornje etaže štanda pojavili prikladno obučeni "princevi" koji su među raspoloženu rulju bacali kojekakve bombončiće i čokoladice do majica, privjesaka i postera. Iako se ne zna tko je u priči naivniji - organizatori koji na tako "jeftin" način podilaze publici ili novinari koji poput male dječice grabe poklončiće - važno je da se svi dobro zabavljaju i da se "para obrće". Nažalost, dobar marketing ne može spasiti loš proizvod te je prava šteta što Prince of Persia 3D nije malo bolje osmišljen (ovo se posebno odnosi na kontrole). Ovako, hvala Red Orbu na slatkišima, majicama i čokoladicama, ali momci - napravili ste lošu igru.


Njihanje bokovima je oduvijek bilo popularno među [illegible], a toga su bili svjesni i organizatori štanda Red Orb Entertainmenta na ECTS-u. Ova istočnjačka ljepotica je izmamila mnoge uzdahe...


[illegible]


[illegible]


[illegible]

Stigle amazonke s Mjeseca!

THE SETTLERS 3 QUEST OF THE AMAZONS

Možda bi bolji heading ovoj igri napisala jedna od Spajsica blebećući nešto o girl poweru, a ja ću se samo upitati treba li tražiti inspiraciju stvaranja ženske rase u Settlersima u legendarnoj Lari?



Dobro organizirano naselje štedi dragocjeno vrijeme. Tu se vide vaše urbanističke sposobnosti

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Blue Byte
IZDAVAČ	Blue Byte
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 32 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

AKO ste provodili besane noći uz ekran vašeg računala igrajući se opasnog stratega u jednoj od najsimpatičnijih igri tog tipa, mogu vam samo preporučiti da odmah pođete u kuhinju i skuhate priličnu količinu kave. Nove misije su ovdje i samo čekaju da napadnu vaše očne kapilare.

Svi znamo za Heliosa, boga Sunca koji je imao nestašnog sina koji je mislio da može upravljati kočijom vatrenih konja. Nažalost, on nije bio besmrtan kao Helios pa je njegovo putovanje završilo tragično. Ovdje nalazimo Heliosa kako utapa svoju tugu u piću u gostionici kod 3 Gorgone. Dok je bio pod utjecajem alkohola, poslužio je Medusi kao lak plijen za zavođenje. Njihova veza nije dugo potrajala jer Medusa ukoro pogiba u tučnjavi u bircu. No, plod te veze bila je mala prgava buduća božica, crvenokosa Q'nqüra (čitaj: Konkura, otprilike) koja će biti glavna božica amazonki i za njihovu taktičarku postaviti Penthesileu (polukćerku trojanskog vladara Prijama), e to ste zapravo vi. Nikako ne smijete podcijeniti amazonke zato što su žene, ostala plemena strepe na spomen njihova imena, one su sposobne sukobiti se s Rimljanima, Egipćanima i Azijcima zajedno.

GIRL POWER!

Amazonke, kao i svaka rasa, imaju svoje posebne zahtjeve glede proizvodnje određenih dobara. Svima im je, naravno, nužno oružje, a za to treba jaka infrastruktura, no to već znate iz prijašnjih nastavaka. Osim borbe za opstanak, rasa se mora i zabavljati. Pa tako, kao što Egipćani, prave (našminkane) muškarčine, vole pivo, amazonke su, pogotovo Q'nqüra, lude za medovinom. Da biste došli do meda, trebat ćete zaposliti uzgajivačicu pčela koja će proizvoditi med i onu koja će proizvoditi samu medovinu. Za hirove ženske populacije potreban je i


Hramovi ne smiju biti zapostavljeni


Amazonke su izvrsne ratnice, brižno čuvaju vaše utvrde


Moram priznati da mi je arhitektura amazonki privlačnija od ove stare

Uvijek je bilo zabavno gledati čovječuljke, pogotovo ako su komadi u suknjicama...

I BOGOVI IMAJU LJUDSKE PROBLEME

Settlersi su u pozadini uvijek imali duhovitu priču koja je bogove prikazivala pomalo lijenima i sklonima zabavi i nestašlucima. Naš je simpatični Helios imao malih problema s odgojem svoje djece. Priču nam je i ovaj put dočarala duhovita animacija.


Vatrenu kočiju mogao je obuzdati samo bog Helios, ali ne i njegov smrtni sin...


Helios je tugu liječio pijući s frendovima


Q'nqüra je još kao dijete bila borbenog i prgavog duha

alkemičar, odnosno alkemičarka koja pokušava napraviti zlato koje će višestruko podignuti moral amazonkama ratnicama. Zlato je potrebno i za izradu gonga, njihovog službenog ratnog instrumenta. Potrebne su vam i svećenice, posredne izvršiteljice čuda božice Q'nqüre. Njena čuda znaju biti od velike koristi u borbi s neprijateljem ili pri daljnjem taktiziranju (primjerice, smrzavanje protivnika na neko vrijeme, kad postaje nesposoban braniti se, ili otkrivanje cijele mape na nekoliko minuta i tako dalje). Svećenice u akciji na nezaštićenom teritoriju trebaju pratnju nekoliko ratnica, a kao stimulacija najdraža im je blaga donacija u alkoholu. Ako odlučite biti na čelu ovih hrabrih ratnica, morat ćete se suočiti s trima rasama, a ako odlučite zaigrati drugu misiju, vodit ćete ta tri naroda u borbi protiv njih. Nažalost, ovo proširenje nose samo ove dvije misije. Pa iako jednako teške i složene kao i prethodne, svejedno ih je moglo biti više. Uvedeno je i nekoliko sitnih inovacija u samoj igri. Tu je sat koji se pojavljuje ako vam je cilj igre opstati neko određeno vrijeme, zatim prošireni prozor u kojem pratite vaše vojnike, koliko ih ima u kojoj postrojbi, a isto vrijedi i za ostala zanimanja, geologe itd. Display bi bio savršen kada bi uz grafički prikaz određenog zanimanja i riječima pisalo tko je to na sličici ili kad bi se pojavio pop-up na kojem bi pisalo isto. Ovako, ako niste upoznati sa svim simbolima, imat ćete malih problema. Nepreglednost opširne statistike ostala je i dalje jednom od glavnih boljki ove igre. Jedna od korisnijih novosti je mogućnost snimanja multiplayer igre, što je svakako za pohvalu, a odustane li nakon nekog vremena jedan igrač od igre, umjesto njega nastavit će igrati računalo, ali se tada stari igrač više ne može vratiti. Tu su još neke novotarije u chatu - moguće je šaptati, odnosno razgovarati samo s jednim igračem, naravno, ako je u igri minimalno troje, ili ignorirati poruge jednog igrača.

Ako niste agresivne prirode i ne volite voditi ratove, onda će vam se sigurno svidjeti opcija ekonomskog rata u kojem se snaga vojnika u protivničkom teritoriju toliko smanji da napad na njih nema nikakvog smisla. Ovdje je pobjeda uvjetovana razvojem ekonomije i proizvodnjom određene količine dobara. Tu je bitna i trgovina i organizacija gospodarstva, transport dobara u druge kolonije... Snalažljivost i logika dobrog stratega i ovdje su ključ uspjeha. Budući da je riječ samo o dodatnim misijama, sve su stare osobine igre tu – i privlačna 3D grafika i animacija malih bića i editor terena i glazba koja nas uvodi u svijet bogova egzotičnih naroda. Možemo prigovoriti na to da su neki stari nedostaci (za)ostali i u ovom nastavku i da bi nešto veći broj misija dobrodošao, no sigurna sam da nećemo morati dugo čekati na još koji expansion ili novi nastavak ove igre.

ALTERNATIVNO

POPULOUS: THE BEGINIG
Uloga boga uvijek može biti zabavna.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
S daleko najmaštovitijim likovima bogova.

C&C: TIBERIAN SUN
Pompa, pompa...


U rezidencijama nastaju nove amazonke, samo me zanima kako...


Industrija oružja i oruđa, vezana je uz rude, a one uz gradnju za koju je potrebno drvo i kamen...

Vodite računa o znanstvenicima, oni moraju stalno tražiti nove izvore ruda

OCJENA

Nekoliko inovacija svakako je dobrodošlo, a sve ostalo je stara slava. Dakle – za stare ljubitelje raj, za nezainteresirane i dalje dosadno.

71 %

Jurnjava po ovalima

NASCAR RACING 3

Jurnjava autima mnogima diže razinu adrenalina u krvi, sanjaju o brzoj vožnji bez bojazni od policije. Jeste li i vi jedan od njih?

To sam ja. Da, taj na prvom mjestu

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Papyrus
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NASCAR REVOLUTION

Nascar Revolution bi, kao što naslov kaže, trebao biti revolucija u ovom tipu igara, Uskoro će biti gotova, živi bili i vidjeli.

STOCK car Racing ili utrkivanje u nabrijanim autima je u Americi veliki posao i velika zabava. Programeri Papyrusa stekli su golemo iskustvo jer već godinama razvijaju NASCAR simulacije, a NASCAR Racing 3 je plod tog iskustva. NASCAR sadrži lijepu grafiku i dobre efekte, ali to nije dovoljno.

U NASCAR-u sjedate u atomobil od 750 konjskih snaga gdje ćete, zahvaljujući svojim vozačkim sposobnostima i toni utrošenih živaca, pokušati osvojiti Winston Cup ili Busch seriju. U tome vam pomaže i vaš spoter, tj. čovjek koji stoji uza stazu javljajući vam radiovezom tko je gdje, u kakvoj ste poziciji i kakva oštećenja vaš auto ima. Bit će tu i mali, ali probrani tim mehaničara koji popravljaju sve što vi uspijete slupati na stazi i, naravno, 41 protivnik koji želi biti ispred vas.


Hrđavi... Jedan od najvećih vozača u NASCAR-u

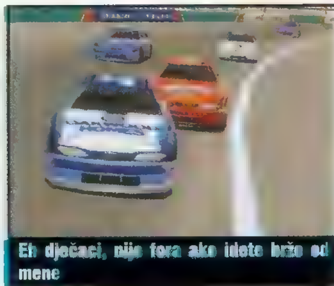
UTRKE RADI UTRKA

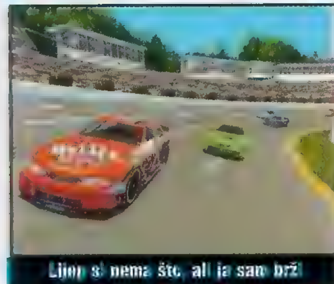
NASCAR Racing 3 je simulacija do srži. Nema tu govora o nikavim vezama s arkadom ili nečim sličnim. Dubina tehničkih detalja zadivljuje, moguće je mijenjati baš sve elemente vašeg automobila, od tlaka u gumama do sponzorskih logoa na automobilu. Iako možete isključiti masu opcija i olakšati si vožnju, igra ostaje zahtjevna. Sezona ne traje pet ili deset trka, ovdje vozite 28 staza, licenciranih i napravljenih baš onako kako izgledaju i u stvarnosti. Vozite protiv 45 vozača koji imaju nevjerojatno tvrdoglavu umjetnu inteligenciju pa ćete uistinu nagrabusiti. Naime,



Ti pokraj mene, ako se ne makneš poludjet ću


Gdje je brzinomjer? Pa rekao sam da ga stave


Eh dječaci, nije fora ako idete brže od mene


Lijep si nema što, ali ja sam brži


Opa, ode jedan, a možda i dva

NASCAR RACING

NASCAR kao natjecanje se razlikuje od bilo kojeg drugog automobilističkog natjecanja na svijetu, i to po trima stvarima. Prvo, NASCAR je američka zabava pa se prema tome oko njega vrti stašna lova. Drugo, on se vozi samo i jedino na ovalima, koji su tehnički vrlo teški za vožnju, naročito za vozače koji voze i po osamstotina kilometara desnih zavoja. I treće, u NASCAR-u je koncentracija vozača užasno bitna, to je vjerojatno jedno od najzamornijih automobilističkih natjecanja uopće. Ovo nadasve atraktivno natjecanje privlači gomile ljudi zbog brzina koje se postižu kao i zbog poznatih sudara koji su katkad stvarno spektakularni.


Slika kakvu često vidite na trkalištu. Kladim se da žuti vreba svoju šansu


Eh, da me mama vidi

To win in Winston Cup is like climbing Mt. Everest, you have to take milion steps till you are there

umjetna inteligencija vaših protivnika je vrlo razvijena, svi vozači na stazi se vrlo brzo prilagođavaju vašoj vožnji. Drugim riječima, ako vi vozite loše, oni voze po defaultu, ali ako vi počnete rasturati, oni će podivljati - odmah ćete imati deset auta u 5 sekundi iza sebe pa vi napravite grešku ako smijete.

BEZ DUHA

Iako je NASCAR uistinu studiozno napravljen, donosi rijetko viđenu detaljnost, ne može se reći da će vas uvući u utrku. Jurcajući sa stoosamdeset milja po ovalu, pomislit ćete, pa čekaj malo, zar ja nemam pametnijeg posla od ovoga? Tako nešto mi se nikad nije dogodilo u Need For Speed seriji ili u F1 Grand Prix 2. A igra stvarno nije loša. Ima podršku za 3D kartice i lijepu grafiku, a i spoter koji će vam non-stop nešto mljeti u slušalice je odlično napravljen. Međutim, jureći u NASCAR-u, nemate osjećaj da se vi utrkujete i da se tu događa nešto zanimljivo.

Iako je NASCAR Racing 3 odlično simuliran, iako ima odličnu grafiku i dobro napravljen zvuk, atmosfera vožnje je razočaravajuća. NASCAR će zadovoljiti igrače željne detaljne simulacije utrka, oni koji žele i zabavu uza sve to, moraju sačekati neku drugu NASCAR igru.

OCJENA

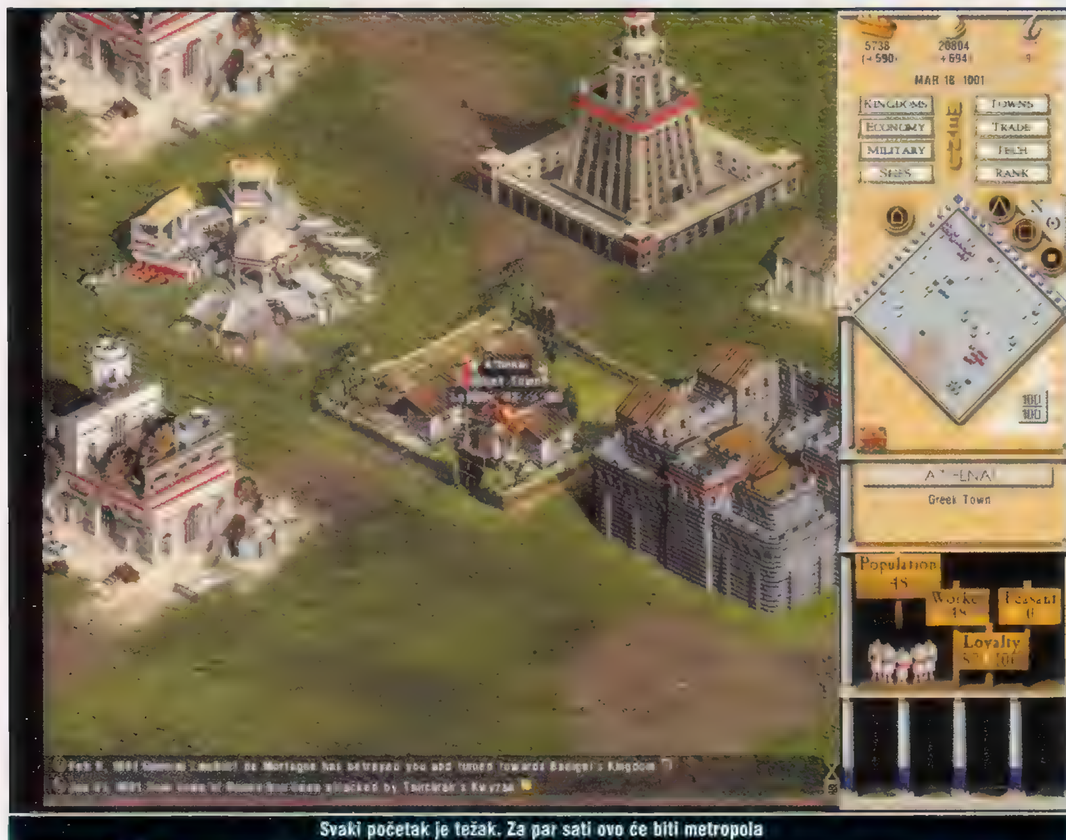
Simulacija je odlična i tu se nema ništa prigovoriti, ali NASCAR Racing 3 je simulacija samo za one debelih živaca.

75%

Nešto novo

SEVEN KINGDOMS 2 THE FRYHTAN WARS

Tvorci ne baš popularnih igara Imperialism i Seven Kingdoms napravili su novu igru. Zvuči primamljivo?



Svaki početak je težak. Za par sati ovo će biti metropola


Na slici se vide dva božanstva


Vikinzi i Fryhtanci u žaru borbe

Uloga fryhtanskog diktatora osvježit će ovu igru

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Enlight Software
IZDAVAČ	Enlight Software
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 48 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SEVEN KINGDOMS
Način igranja je bio sličan, ali je grafika bila loši-ja.

CIVILIZATION 2: TOT
Najbolja strategija svih vremena. Barem tako Patrik kaže

AGE OF EMPIRES 2
Nadamo se da će igra uskoro izaći. Do tada, igrajte prvi nastavak ove fenomenalne strategije.

JEDNA od zamki izdavanja neke igre je dobar timing. Pripada li, primjerice, nekom vrlo popularnom žanru, lako se može dogoditi da se jednostavno izgubi u navali prosječnih igara. Nešto slično se dogodilo igri Seven Kingdoms u prošlogodišnjoj navali RTS klonova. Igra se solidno prodavala i stekla je grupicu vjernih fanova na Internetu, ali ne onoliko koliko je zaslužila.

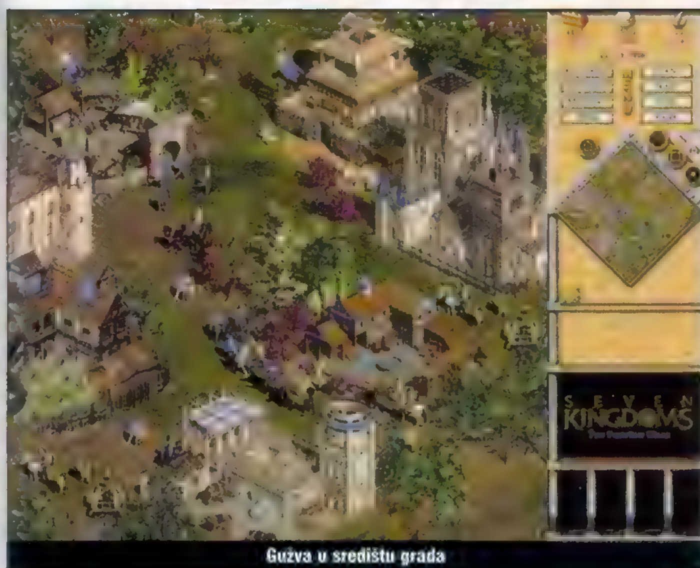
Naravno, Trevor Chan i njegova ekipa iz Enlight Softwarea nadaju se da će to promijeniti novim nastavkom koji nudi mnoštvo noviteta, mnogo više nego što su ponudili u expansion packu Ancient Adversaries. Osim novih ljudskih naroda, Seven Kingdoms 2 nudi i sedam novih vrsta ljudskih neprijatelja, beštija Fryhtana. A fanove originala očekuje prava poslastica – moći će se okušati i u ulozi fryhtanskog monarha.

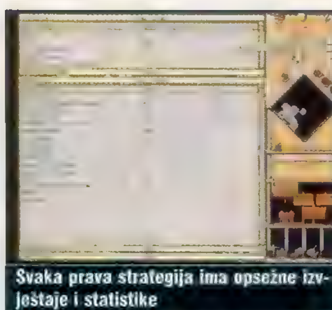
ZVIRI I BEŠTIJE

O čemu ovaj priča? Pretpostavljam da većina čitatelja nije igrala prvi dio, stoga se prisjetimo. Autori igre su bili vrlo nezadovoljni pravom poplavom, kako ih oni zovu, *Clone & Conquer* igara, pa su odlučili osvježiti žanr RTS igara dodavanjem više menadžerskih/strategijskih elemenata poput trgovine, istraživanja, špijunaže i diplomacije. Borba je bila samo jedan od putova do potpune prevlasti u svijetu. Kao usporedbu, možemo reći da je Seven Kingdoms križanac Warcrafta i Civilizationa. Nažalost, sve je to bilo zapakirano u jedan, nećemo reći loš, nego prosječan grafički engine. A i bilo je preteško za prosječnog igrača, trebalo je dosta vremena za privikavanje i usvajanje načina igranja. Koliko su uspjeli u uklanjanju tih nedostataka, vidjet ćemo do kraja recenzije.

Kao što i podnaslov igre nagovještava, najveća promjena je u proširenju uloge Fryhtana. U prvoj igri, Fryhtani su bili strašne, divlje zvijeri koje su kojiput izlazile iz svojih jazbina i pustošile gradiće, ali se pravi sukob vodio između sedam ljudskih nacija. Sada ima sedam fryhtanskih vrsta koje užurbano rade na osvajanju svijeta. Cilj svakog ljudskog kraljevstva je poraziti Fryhtane i postati vladarem svijeta. To znači da će ljudi stvarati saveze boreći se protiv čudovišta, ali s dovoljno autonomije da na kraju izdaju saveznika i zavladaju sami. Fryhtani više nisu samo u jazbinama nego imaju cijelu mrežu gradova. Oni ne uništavaju sve ljude, nego samo one koji pružaju otpor. Ostatak pretvaraju u robovske gradove koji plaćaju godišnji danak svojim vladarima. Ako želite, ovim gradovima možete pridodati i neku važniju funkciju, npr. trgovačkog središta. Ipak, takvi se gradovi teško kontroliraju, to je gotovo nemoguće nemate li kojeg ljudskog pobunjenika s velikom vještinom vođenja. Igrati kao fryhtanski diktator je potpuno drugačije od vođenja neke ljudske nacije. Igrač više ne mora voditi računa o svojoj reputaciji i načinu na koji postupa s ljudima. Zapravo, ubijanje civila je vrlo dobra stvar, daje life points koji se mogu iskoristiti za uzgajanje novih Fryhtana. Ni kršenje dogovora ne prestavljaju neku važnost. Ako neki saveznik pošalje veću grupu slabijih vojnika u blizinu vaše utvrde, slobodno ih poubijajte jer dobivate puno life pointsa. Kako je dobro biti zao.

Pogledajmo i "dobru" stranu, ljude. Broj ljudskih nacija se popeo na dvanaest: Kinezi, Japanci, Mongoli, Rimljani, Grci, Kartažani, Egipćani, Perzijanci, Indijci, Vikinzi,


Gužva u središtu grada


Svaka prava strategija ima opsežne izvještaje i statistike


Fryhtanska utvrda se ne napada bez teškog topništva

Normani i Kelti. Budući da ih je ovako mnogo, autorima se nije dalo praviti različite građevine za sve njih pa su ih podijeli u četiri tročlane skupine (možete po redu odvajati). Ipak, nisu sve građevine u jednoj skupini iste jer svaka nacija ima svoj hram, Seat of Power, koji služi za pozivanje božanstava. U originalu, oni su bili prilično slabi s obzirom na mukotrpan proces njihovog stvaranja. Sada su moćniji, ali su i hramovi dobili veći značaj. Isisov hram u Egipćana povećava natalitet, Marsov hram daje rimskim vojnicima više borbenih bodova , kartažanski Baal-Hammon može izazivati potrese, indijski Hanuman se može pretvoriti u mali tonado itd. Borba je bila prilično slaba u originalu, stoga je ovdje dodano mnošto formacija u koje možete poredati svoje trupe, kao i tri borbena moda: Aggreressive, Defensive i Stand Gound. Svaka nacija ima i specijalne jedinice koje se mogu dobiti kad se izgradi neka posebna građevina ili se napravi neko posebno istraživanje. Japanci su dobili ninje, Kinezi shaoline, Egipćani charioteere itd. Špijuni su bili i ostali jedna od najzanimljivijih taktika. Dodane su im nove sposobnosti, tako da su sada u stanju izazvati nerede u gradu, posvađati dva suparnika, krasti izume, podmićivati protivničke generale, a ako odbiju mito, možete ih smaknuti. Zanimljivo je kad nakon smrti starog generala, izaberu vašeg špijuna za novog generala, pa čak i za novog kralja. Ipak, špijun vas može izdati i zanijekati vezu s vama, a onda ste opet na početku. Za kraj, svaka nacija može dobiti i svog heroja koji će im pomoći u borbi. To su poznate osobe iz povijesti poput Aleksandra Velikog, Julija Cezara, Ramsesa II., Williama Osvajača, Hanibala i drugih. Kome nisu poznati ovi tipovi, neka odmah ponove lekcije iz povijesti!

Jedan pogled na igru i već se vidi da su se autori mnogo više potrudili oko grafike. Rezolucija ide do 1024*768, građevine su 3D predrenderirane kao i jedinice i izgledaju prekrasno. I okoliš s drvećem i brdima je dobro napravljen. Ukratko, grafika je vrlo dobra. Sad se sigurno većina vas pita što je loše u ovoj igri, sve dosad nabrojano je dobro? Igra je još uvijek preteška (a možda i dosadna) za prosječnog igrača. Trevor Chan nije htio ništa pojednostaviti jer bi igra mogla izgubiti i ono malo fanova što ih ima. Zauzvrat su napravili odličan manual s preko 100 stranica i još par strategijskih vodiča na službenim web stranicama. Pa eto, ako imate mnogo slobodnog vremena i tražite nešto više od c&c klonova, mogla bi vam se svidjeti ova lijepa ali zahtijevna strategija.

OCJENA

Dobra kombinacija Warcrafta i Civilizationa, ali prezahtijevna (i dosadna) za prosječnog igrača

80%

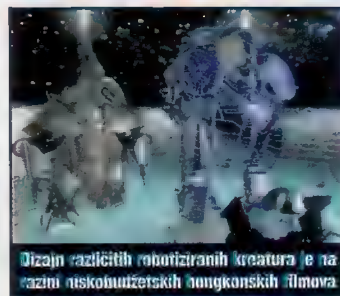
(Soap) opera

RING: THE LEGEND OF THE NIBELUNGEN

Prva igra nastala po opernom predlošku


Sastanak kućnog savjeta u Petrinjskoj 11


Loge, vatreni duh i gorljivi vegetarijanac


Dizajn različitih robotiziranih kreatura je na razini niskobudžetskih hongkonških filmova

Ring je najozbiljniji kandidat za najlošiju avanturu godine

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Arxel Tribe
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

AMERZONE
Vrlo dobra avantura sličnog koncepta, ali ne toliko pretenciozna, i mnogo bolje dizajnirana

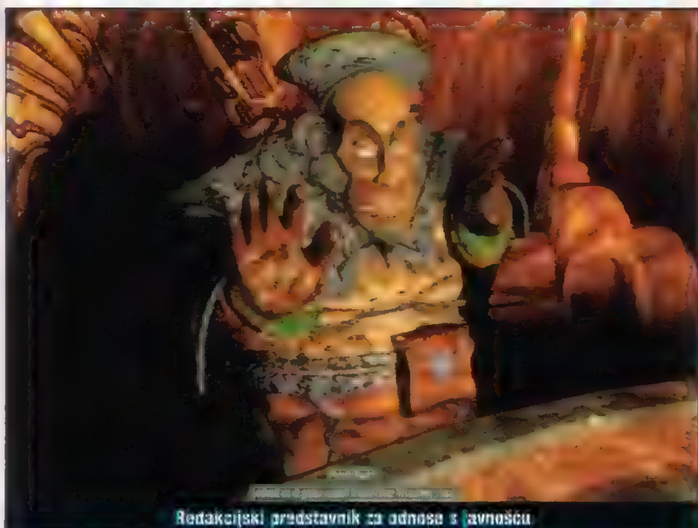
HRT-OV JUTARNJI PROGRAM
Nije baš slično, ali je otprilike jednako zabavno

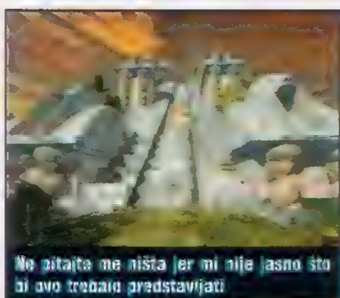
Prilično je upitno koliko je ljubitelja opere među cyber-freakovima i igračima računalnih igara. Daleko od toga da su pobornici kompjutorske zabave, čak i najveći fanatici među njima, nekulturni ili neobrazovani, ali ni igre same po sebi, kao ni cijela današnja generacija, obično nisu okrenute dvama stoljećima starim načinima zabave kao što je klasična opera. Baš zato ova igra predstavlja kuriozitet, kao osnovni predložak rabila je operu Richarda Wagnera Prsten Nibelunga, prebacivši njezine osnovne motive u vrlo, vrlo neobičan SF setting.

Radnja igre se odvija dvije tisuće godina u budućnosti. Zemlja je već uništena, a rijetki preživjeli Zemljani su sačuvali svoju slobodu zahvaljujući mogućnosti ekstrakcije ostataka uništene Zemaljske kulture iz njihovih mozgova. Dakle, sadržine ljudskog uma su jedno od najvećih blaga svemira. Vi ste Ish, nadareni čovjek kojem su četiri tiranina naredila da im pripremi izvedbu jednog od najvećih blaga ljudske civilizacije, pogađate, Prsten Nibelunga. Da biste to učinili, morat ćete pokrpati djeliće svojih sjećanja i sastaviti priču. U tom ćete postupku preuzeti ulogu četiriju glavnih likova spomenute opere: Albericha, patuljka i tiranina podzemnog kraljevstva koji mora ponovno preuzeti vlast, Logea, vatrenog duha koji od Albeicha mora ukrasti čarobni prsten, Siegmunda, poludivljeg junaka čija je prošlost maglovita, te Brunhilde, slavne ratnice i kćeri boga Wotana.

WAGNER SE PREVRĆE U GROBU

Prvi i osnovni problem ove igre je to što je potpuno, do srži, besmislena. Kad pročitate osnovnu priču, ništa vam nije jasno, kad odgledate uvod, sve će vam biti još nejasnije, kad počnete igrati, sve se mrve smisla počinju gubiti u nepovrat, a kad se malo uživite u igru, bit ćete tako zbunjeni da nećete znati što vam je činiti, zašto ste ovdje i u čemu je poanta svega toga. I nemojte misliti da će vam stvari biti nešto bistrije kad završite igru. Od početka do kraja, ovo je isključivo isprazna nakupina patetike i besmisla. Pretpostavljam da bi poznavatelj istoimene opere mogao pronaći nekakvu logičnu nit u svemu tome, ali bi ga, vjerujem, bilo teško natjerati da pogleda Ring jer prenošenje kompletne opere u taj hibridni SF svijet nije ništa drugo doli iživljavanje i nagrđivanje vrhunskog umjetničkog djela (u redu, osobno zaista ne znam ništa o tome, ali znam da mi se ova interpretacija svega toga ne sviđa). Naravno, pozadinska glazba je glazba iz opere, u izvođenju Bečke filharmonije, i nijedna igra ne bi mogla poželjeti bolji soundtrack. U svakoj bi drugoj igri ovakva glazba podizala ugođaj do nebesa, no ovdje će većina igrača ostati potpuno nezainteresirana igrom, pa onda ni ona neće biti naročito primijećena iako je definitivno najbolja (jedina dobra?) strana Ringa. No, prije nego se previše zanesem, trebao bih reći riječ-dvije o tome kakva je ovo igra. Ring je avantura, organizirana u stilu Mysta s predefiniranim lokacijama među kojima se krećete. Nažalost, kretanje je prilično frustrirajuće zbog loše organizacije prostora. Primjerice, na neke je lokacije moguće doći samo iz određenog smjera, tako da ćete potrošiti mnogo vremena zaobilazeći i manevrirajući na sve strane da biste došli na lokaciju odmah do one s koje ste krenuli. Postoje četiri osnovne cjeline u kojima vodite sva četiri glavna lika. Možete ih igrati bilo kojim redoslijedom, ali igrajući bilo kako osim normalnim, još ćete više (ako je to uopće moguće) izgubiti nit radnje. Inače, igra je donekle nelinearna, s različitim završecima, a moguće je i umrijeti učinite li krivu stvar na krivom mjestu. Zagonetke su još jedan neobično izveden dio igre. Redovito se centri-


Redakcijski predstavnik za odnose s javnošću


Ne pitajte me ništa jer mi nije jasno što bi ovo trebalo predstavljati


Velika ratnica Brunhilde – pretpostavljam da su sva nagađanja o uporabnoj vrijednosti koplja u otvorenom svemiru suvišna

raju oko uporabe različitih predmeta na različitim mjestima, ali su unatoč tome nevjerojatno nelogične. Naime, dobar ih je dio koncipiran na vrlo čudan način, jasan valjda samo dizajnerima igre, tako da je jedini način postizanja bilo čega uporaba svih predmeta na svim lokacijama ili pak igranje po rješenju koje je dostupno na Cryovim web stranicama, ali i u priručniku. Dakle, kupite igru, stavite rješenje na stol i igrate u savršenom neznanju što se zbiva, što radite i zašto to radite. Ne samo da su zagonetke čudne, nego je i sučelje čudno. Umjesto normalnog kursora, rabite nekakav čudan simbol. Predmete je vrlo teško primijetiti jer i kad kursorom prijeđete preko njih, jedina će promjena biti u vidu neke jedva uočljive kuglice koja počne kružiti oko tog simbola, tako da je vrlo lako promašiti važne predmete ili lokacije. To je još više potencirano grafikom koja je, iako zadovoljavajuće kvalitete, prilično mutna, tako da je teško razaznati bilo što. Scene su prerenderirane u 3D-u, kao i svi likovi (u igri postoje ukupno 22 lika, ako vam taj podatak nešto znači u životu). Zvučni efekti su napravljeni prilično kvalitetno, ali je gluma vrlo loša. Poznata bolest glume u kompjutorskim igrama, patetika i prenemaganje kojoj pribjegava ta hrpa naturščika i priučenih glumaca, ovdje je naglašenija nego inače. Glas zlikovca Albericha je nevjerojatno stereotipan: dubok, prijetećeg tona s podmuklim smijehom, baš kako smo navikli kod glavnih negativaca u šund-filmovima i dječjim crtićima. Glas naratorice, koji bi trebao biti ugodan i opuštajući, je pun patetike i lažne uzvišenosti pa će ga malo tko otrpjeti.

Zaključit ćemo kratko: ako vam je do opere, otiđite u HNK; ako vam je do igre, bježite od Ringa što brže možete.


Ne, nemam pojma što je ovo

OCJENA

Ovako visoka ocjena samo zbog soundtracka

20%

Tenk killer ili killer tenk

GULF WAR OPERATION DESERT HAMMER

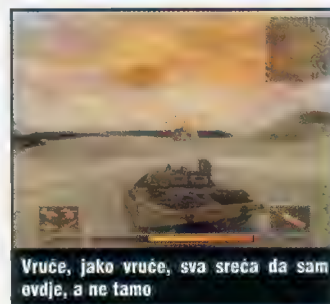
Volite voziti tenkove, volite ih uništavati? Zaigrajte Gulf War...



Hallo, stelth bomber? Right on target, thank you for your assistance



Ti si to mene? A? Bye Bye loser!



Vruće, jako vruće, sva sreća da sam ovdje, a ne tamo

Tank rule No. 1: Don't drive over the mines!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	3DO
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	P166MHz, 32MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200MHz, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo2, Riva TNT, Matrox
MULTIPLAYER	LAN, modem, internet, serial
PLATFORME	PC

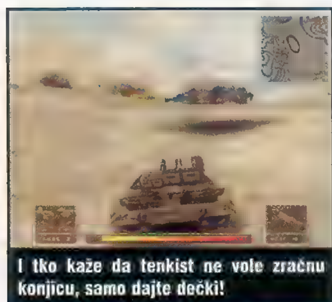
DAKLE 3DO je pokazao da zna napraviti i nešto drugo, a ne samo FRP. Gulf War je vrlo uspjela trodimenzionalna pucačina, prekrasne grafike i dobrih zvučnih efekata. Gulf War je adrenalinom napumpana vožnja tenkom gdje vam je *jedini* cilj posmicati sve što se kreće.

Gulf War počinjete 2001. godine. Saddam se odlučio na iznenadni napad na susjedne zemlje i brutalnostima zgrozio svijet. Kao američki tenkist sjedate u najmoderniji M12 tenk, nadimka "The Hammer" i krećete u pravcu Iraka samo s jednim ciljem, konačno srušiti Sadama.

BLJEŠTAVILO I VATRA

Gulf War nije simulacija tenka, niti to želi biti, što je možda i njen najveći adut. Naime, to je pucačina do srži i sve je u njoj napravljeno da biste se što ugodnije osjećali izvršavajući 18 misija koje prate originalni videozapisi iz Pustinjske oluje i u kojima ćete u prilično detaljnom uvodu dobiti točno određene mete i razloge zbog kojih ih treba ukloniti. Kad krenete u misiju, vaš će tenk imati neograničenu količinu zrna za malokalibarski top i 35 protutenkovskih raketa. Osim toga, on nosi na sebi infracrvene markere, s kojima možete markirati zone i pozvati zrakoplovstvo da vam raščisti put. A put je pun raznolikih SAM-ova, ATM-ova, benzinskih bombi, helikoptera i kojekakvih drugih smetala. I kad ne bi bilo svega toga, igra bi dobila visoke ocjene za grafiku i atmosferu jer su ekspolozije i efekti predivni, bit će tu spaljenih tragova na pijesku, pijeska koji leti zrakom kad pogodite zemljište, povremenih verbalih komandi koje dobivate iz zapovjedništva ili upozorenja koja vam daje vaša posada. Najnevjerojatnija stvar vezana uz Gulf War su mali hardverski zahtjevi. Naime, igra savršeno radi na P166MMX s Voodooom, što je za igru ovakvog enginea malo.

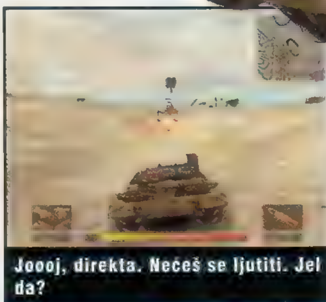
Gulf War bih preporučio svakome tko voli pucačine, ali i onima koji traže odušak nakon napornog dana. Jednostavnost izvedbe i lijepa grafika sigurno će svakome pružiti dovoljnu količinu zabave.



I tko kaže da tenkist ne vole zračnu konjicu, samo dajte dečki!



Hej, znaš li ti onu, 'ko visoko leti, nisko pada



Joooj, direkta. Nećeš se ljutiti. Jel da?

OCJENA

Odlična pucačina bez ikakvih propusta, intuitivna i raskošna. Svi koji vole pucačine neće se razočarati

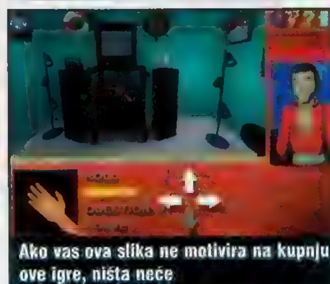
75%

CASE CLOSED

Uporabna je vrijednost konverzija stolnih društvenih igara na računala još jednom postala upitnom


Sučelje je na prvi pogled lagano zbunjujuće


I svi se grohotom nasmijaše


Ako vas ova slika ne motivira na kupnju ove igre, ništa neće


Priznajte da niste ovdje očekivali voditelja emisije Lijepom našom

INFO	
PROIZVOĐAČ	David Sakadelis
IZDAVAČ	Spectrum Pacific Publishing
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Na jednom računalu
PLATFORME	PC

Najintrigantnija stvar u vezi Case Closeda je njegov sasvim nedokučiv smisao

Siguran sam da će većini ljudi biti poznata stolna igra zvana Cluedo, u kojoj nekoliko (najbolje četvero) igrača istražuje ubojstvo koje se dogodilo u njihovoj blizini i za koje su oni osumnjičeni. Pokušavaju otkriti krivca, oružje i sobu u kojoj je zločin počinjen. To postižu uporabom kocaka, karata te suptilnim metodama blefiranja i zaključivanja o protivnikovim saznanjima, sve dok ne pogode konačno rješenje. Case Closed, iako bez ikakve službene licence, pokušava prenijeti na računalo nešto slično Cluedu. Inače, ne znam zašto su se odlučili na takvo što jer je doslovce istu stvar, ali s licencom, već napravio Hasbro (pozorniji pratitelji bivših Hackerovih oglašivača to znaju). Osnovna ideja Case Closeda je: mogućnost igranja s računalom i postojanje nekoliko novih elemenata koji bi trebali zakomplicirati stvar i učiniti je zabavnijom.

Priča ovog remek-djela nije se nimalo pomakla od priče Clueda. Dakle, vi ste jedan od posjetitelja gospodina D'Ceaseda u njegovoj kući. Problem je u tome što ga svi posjetitelji mrze pa će, kad ga pronađu mrtvog, svi biti osumnjičeni. Nedajbože da nekom padne na um zvati policiju jer će se i oni sami utrkivati da saznaju tko je ubojica, pri čemu je iznimno važno gdje je i čime ubojstvo počinjeno. Ako mene pitate, najzanimljiviji u svemu tome je razlog zbog kojeg je D'Ceased pozvao u kuću sve svoje najveće neprijatelje. Možda se radi o alternativnom obliku samoubojstva?

Ako ste ikad igrali Cluedo, ništa vam ne treba objašnjavati. Na osnovnom se ekranu vaš lik (jedan od osam), oblikom sličan šahovskom pijunu, nalazi na jednom od dvaju katova D'Ceove vile. Ondje se bacanjem kocke može kretati ili ući u jednu od dvanaest različitih soba. Kad to učini, vidjet će renderiranu prostoriju koju može razgledavati iz nekoliko točaka gledanja, tražiti tragove, oružja itd. Postojanje tragova je zapravo jedino čega nema u Cluedou. Naime, svaki od tih predmeta upućuje na neku sklonost osobe koja ga je rabila pa ćete, zahvaljujući tome, moći lakše zaključiti kad je netko od osumnjičenih bio u toj prostoriji. Jednom kad dođete do nekog zaključka, morat ćete odrediti i motiv, a ne samo standardne parametre.

Moguć je i mutiplayer do četiri igrača na jednom računalu ili dva igrača u co-op modu protiv dvaju računalno kontroliranih likova, ali ne i multiplayer na više računala. Grafika i zvuk su, blago rečeno, kriminalni - likovi izgledaju poput lošeg cliparta za 3D Studio, a ni prostorije nisu nimalo bolje – što je i shvatljivo, s obzirom da je igru dizajnirao jedan čovjek. Glazba je nekakva MIDI psihodelija za kakve sam mislio da smo ih se riješili još u vrijeme pada Berlinskog zida. Gluma je... pa, uzmite Sunset Beach i zamislite nešto mnogo, mnogo lošije (da, znam da je bolno). I to bi bilo sve što se tiče ove igre.

Raspravljati o produktivnosti ovakvih pothvata je sasvim nepotrebno. Mislim, ljudi, ako vam se već rade prerade, možda bi bilo pametnije iskoristiti računalnu platformu kao nekakvu prednost u odnosu na stolnu. Nasilno utrpati stolnu igru u nekoliko tisuća linija programskog koda je, budimo iskreni, tako debilno da boli.

Mislav Mataija

OCJENA

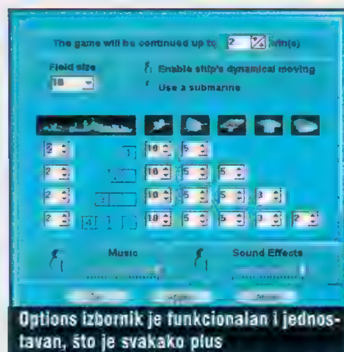
Stolna verzija je jeftinija, zabavnija, ljepša i originalnija. Pa sad si vi mislite

3 %

3D SEA BATTLE 2.0

Pučkoškolska razbibriga potapanja brodova stigla je ponovno na naše monitore. Može li n-ta reinkarnacija ove igre ponuditi štogod nova?


Pun pogodak, da mi ga je još i potopiti



Options izbornik je funkcionalan i jednostavan, što je svakako plus

Ako vam baš nije neka kriza, ne posežite za ovim derivatom utrke

INFO	
PROIZVOĐAČ	Media Art
IZDAVAČ	Media Art
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 MB
3D PODRŠKA	NE
MULTIPLAYER	2-player
PLATFORME	PC

Nepoznata grupa Media Art koju bi, po prezimenima programera, svrstali u istočni blok prihvatila se izrade nove mrežne inačice potapanja brodova i uz nekoliko intrigantnih izmjena napravila je tehnički dobro. Nažalost, u cijeloj toj priči zvuk je vrlo slab, a brzina vjerojatno najlošiji element koji uništava donekle dobar ugođaj.

Što revolucionarno reći o potapanju brodova, nego da je gotovo 90% ljudi igralo tu igru u nekom stadiju školovanja i da je toliko jednostavna da nakon nekoliko odigranih partija postaje monotona i dosadna. Osim ako se ne nađe neki programer koji će ubaciti nekoliko novosti i tako je pokušati učiniti svima nama zanimljivijom.

Sea Battle je donekle uspio u ovoj nakani zato što postoji 5 vrsta naoružanja na 4 različita broda, plus podmornica koja ovdje nije u funkciji borbenog broda, nego špijunskog, a njenom pametnom uporabom možete naslutiti položaje neprijateljskih brodova. Novost je svakako i to što možete micati brodove tijekom igre, s jednim ograničenjem - brod ne smijete pomicati na polja koja je protivnik već gađao. Ove bi novosti trebale igru učiniti zanimljivijom, povećati užitak igranja i nagnati nas da odigramo više od nekoliko partija. Nažalost, iako igra i nova pravila funkcioniraju sasvim dobro i pružaju dodatni izazov, zvuk upropaštava ugođaj igranja - sva oružja imaju sličan zvuk, a brodovi zvuče kao kamioni. Bilo kako bilo, najveći propust je brzina: igra se toliko sporo odvija da jedna partija traje po 30 minuta, što je stvarno previše.

Iako mi je teško zamisliti da će ova igra ikoga zadržati duže od dvije-tri partije uz računalo, sve u svemu nije lošija od prosjeka. Lijepa grafika i efektno napravljeno sučelje svakako su elementi koji je izdvajaju iz mora sličnih pokušaja.

Karlo Kolar

OCJENA

Ako uživate u papirnatom potapanju brodova, ova će vam igra biti zanimljiva. Ako ih ne volite, zaobiđite je u većem luku.

60%

RESPECT INC.

Pa, dovraga, zbog čega rade ovakve igre????



Najgore, najgore od najgoreg.


Sukob između dvojice teških duševnih bolesnika.

Ova igra ne zaslužuje citat.

INFO	
PROIZVOĐAČ	Pure Entertainment
IZDAVAČ	-
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	Ćevapi s više luka i mineralna bez leda
3D PODRŠKA	d3d
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

Pokušat ću vam makar malo približiti koncept prvog suit'em up-a na svijetu (harr dee harr, autori). Dakle, što ljudi čine kad ne znaju što bi sa sobom? Neki pronađu život, neki se ubiju, neki igraju igre, neki se drogiraju, a oni apsolutno najpodliji se prime posla pa rade mentalne bombe poput ove.

Apsolutan užas koji je rijetko viđen u ovakvim igrama daje Pure Entertainmentovom Respect Inc.-u onaj jedinstven dodir koji iz zabavnog softvera može načiniti stvari koje izazivaju najgore gađenje. Činjenica da kroz igru vodite budalu pod imenom Chubs (ili nešto slično) koji je, pobjegavši sa Sicilije, odlučio u Elmer Cityju nabaviti odijelo i domoći se dovoljno kapitala za uzdržavanje programera (koji su, vjerojatno, liječeni narkomani sudeći po glazbi u igri) nije ni najmanji problem. Chubs je, naime, okorjeli gangster nalik lubenici s nogama (iako je sve suženo na tridesetak poligona zbog ultrabrzog 3d enginea), što ne utječe na ostatak igre koja je sve gora što je dulje igrate. No svejedno, kako se priča razvija, tako i naš junak kreće na nezamorni križarski pohod uništenja posljednjeg igračevog tračka razuma. Sve dok ne uninstalirate igru ili ugasite računalo. Zauvjek.

O popunjavanju katastrofalne priče nema se što reći. Svi su likovi nepodnošljivo loše izrenderirani, igra rabi 8-bitnu paletu, a kretanje i interface su ravni smrtnoj kazni. 'Nuff said.

Respect Inc. je apsolutan kaos nedovršenih ideja, propalog koncepta i potrošenog vremena. Činjenica da svakoj normalnoj osobi pozli nakon nekoliko sekundi igranja približno definira feeling jedne od najgorih igara ikada.

Damir Rukavina

OCJENA

Nikada...ali NIKADA ne spominjite ovu igru, osim ako ne kanite nekoga ubiti.

5%

ATTACK OF THE SAUCERMAN

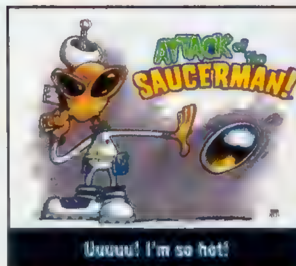
Događaji svemiraca koji slijeću na Zemlju uvukli su se u sve aspekte našeg života – od televizije, knjiga, filmova do kompjutorskih igara. U pravoj poplavi tog žanra bujica je donijela i ovaj simpatični uradak



Općenito, svi će znanstvenici pobjeći kad vas vide, s vremena na vrijeme će vas gađati knjigama ili šalicama

Bježite, bježite, glupi ljudi!

INFO	
PROIZVOĐAČ	Fube Industries
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P II, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC



Uuuuu! I'm so hot!



S vaše desne strane nalazi se moj vesi.

Miči se, ružni Zemljanine! Nećeš?! Buuuuuuum!!!!

Bez obzira na žanr, uvijek sam voljela igre koje su ponajprije duhovite. Posebice one koje se temelje na inteligentnim dosjetkama i parodijama (mislim da u tome još uvijek prednjači Monkey Island). Attack Of The Soucerman slatka je igra o alienu koji pomalo podsjeća na ET-a u trenirki i tenisicama. Ime mu je Ed.

Da ne duljim, mali se Ed iz nekog razloga našao na Zemlji. Dakako, treba osposobiti svoju oštećenu letjelicu i spasiti Zemlju prije nego što je neki zločesti alieni pretvore u svoj povrtnjak, no to sad i nije tako važno. Sletjevši prisilno na Zemlju (i to u tako poznati Area 51, haha), naći ćete se u laboratoriju, na stolu, a oko vas će biti hrpa američkih znanstvenika u onim bijelim skafanderima koji će, kad se probudite i ustanete iz kreveta, u panici pobjeći mašući nekontrolirano rukama iznad glave. S vama je doputovao i Zunk, brodski mehaničar.

Budući je koncepcija igre vrlo dobra, i igrivost je uistinu velika iako vam se u početku neće činiti tako zbog užasno loše osmišljenog izbornika u kojem se Zorg polako šeće od mjesta do mjesta pa morate prilično dugo čekati da biste nešto odabrali. Ni maksimalna rezolucija od 640 x 480 nije baš svjetsko čudo, ali vam to, srećom, već nakon dvije minute neće ni smetati. Posebnu pohvalu zaslužuje dizajn likova, njihove kretnje i geste koje i nisu toliko važne ni prijeko potrebne za samu igru, ali će atmosfera biti opuštenija i otkačenija. Smisao za humor je ono što se u ovakvim igrama traži. Ne smijemo zaboraviti ni glazbu (što se, nažalost, događa nekim ljudima koji rade igre pa u zvučnu podlogu strpaju ono što im prvo padne pod šape). Ovdje ćemo čuti pravu orkestralnu glazbu, usudila bih se reći filmsku – savršeno se uklapa u ambijent i tako potencira atmosferu, a opet nije pretjerano teatralna kao u nekim američkim filmovima.

Zadaci koje u igri morate izvršiti nisu pretjerano teški kao što se u arkadicama zna dogoditi pa se onda ne mičete s jednog mjesta satima jer tražite još jedan komad nečega, a onda nakon osamnaest sati pošaljete sve k vragu, ovdje je naglasak na laganoj i nenametljivoj zabavi. Save pointovi raspoređeni su dovoljno gusto pa vam se neće često događati da po tisućiti put prolazite istu stvar već znajući položaj svakog piksela napamet. Vaši su protivnici mnogobrojni i opasni, ali sumnjam da će vas to moći zaustaviti. Zbrojimo li sve, dobili smo jednu vrlo zanimljivu i duhovitu igru koja će nas barem nakratko odvući od onih brutalnih i neinventivnih mačoiziranja kakvima smo zatrpani.

Kristina Jeren

OCJENA

Zgodno, smiješno, igrivo, ali bi grafički moglo biti mali dotjeranije.

75%

Web info

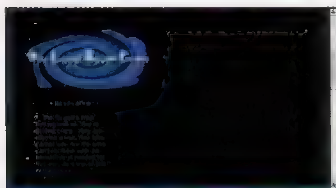
Mnogi američki vojni stručnjaka za obranu mišljenja su da se prijetnja napada stranih terorističkih skupina preko Interenta povećava i da će ubuduće trebati brinuti o tome. No, Electronic Privacy Information Center je izjavio da terorističke prijetnje preko Interneta nisu neki problem, trenutačno su veći problem puške, bombe i tenkovi. Potpuno se slažem s njim.

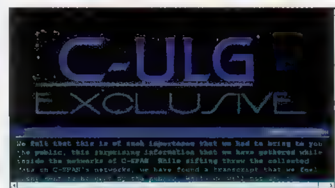
U ovo novo doba informacija, gdje se svakodnevno dobar dio posla obavlja preko e-mila, jednog od najprihvatljivijih načina komuniciranja na daljinu, velika je opasnost što mnoštvo ljudi koji rabe e-mail u poslovne svrhe ne shvaća da i e-mail poruke mogu biti opasne, tj. da mogu biti lažirane i dolaziti iz nepouzdanih izvora. Zabilježeni su česti slučajevi krađe lozinki i ostalih povjerljivih podataka jer su korisnici mislili da svoje podatke šalju nekom poslovnom partneru. Stoga, pazite kome odgovarate i što pišete u svojim e-mailovima.

Mnoge su vlade zabrinute za svoje podatke i sigurnost svojih mreža. Nažalost, često to nisu vlade nekih većih i jačih država, nego malih i nepoznatih. Dean Mansfield, podpredsjednik NAI-a (http://www.nai.com) za Pacifik (azijski dio) izjavio da je filipinska vlada vrlo zainteresirana za njihova najnovija sigurna rješenja, ali nije ulazio u pojedinosti. Istaknuo je da filipinska vlada ozbiljno gleda na cyberterorizam i da je već razgovarala s mnogim tvrtkama koje se bave zaštitom mreža i podataka. Za sada je malo vlada pokazalo zanimanje za takvo što, ali nadajmo se da će biti bolje u budućnosti. Ne znamo što naša vlada misli o tome, ali se nadamo da su, ako ništa drugo, barem svjesni obveza što ih povezanost na Internet nosi sa sobom.

Hakerska skupina un1x b0wl1ng t34m (Unix bowlling team) oštetila je site International Association for Counterterrorism and Security Professionals (IACSP) koji se, kako i ime kaže, bave zaštitom podataka. Čini se da je to odmazda jer je predsjednik IASCSP-a, Steve Fustero, komentirao njihov prijašnji (uspješan) napad na SecurityNet.net rekavši da su htjeli pokazati da imaju nešto mozga i da mogu probiti nečiji site. Predsjednik tvrtke koja se bavi zaštitom podataka još nije komentirao kako su hakeri s nešto mozga uspjeli hakirati njihove web stranice, a kako se čini - i neće. Ovo može biti pouka svima. Ispeci pa reci, kažu naši stari.

O Ericu Burnsu a.k.a. Zyklonu smo već govorili. Nakon uhićenja i privođenja pravdi, Zyklon je na suđenju priznao krivicu za hakiranje web stranica NATO-a, potpredsjednika Al Gorea i US Information Agency. Kako to nije bilo sve, jadnom Zyklonu će se suditi i za savjetovanje drugima kako hakirati stranice Bijele kuće u svibnju ove godine (sloboda govora?!). Zyklon trenutačno očekuje maksimalno pet godina zatvora, plus 250 000 dolara kazne. Presuda će mu biti izrečena u studenom ove godine (samo da ne dočeka presudu kao Mitnic), pa sretno mu bilo (trebat će mu).


Hakirani site ambasade SAD-a u Kini



C-Span je također doživio neugodno iznenađenje

FIND OUT HOW YOU CAN STAY 2 NIGHTS FOR FREE!
Hilton RAMADA
Antionline continues to suck...
United Loan Gunmen take control of Mike Drudge's data stockyard to once again show the world that this is the realm of the hacker.
U.L.G. Report
Kevin Mitnick still in jail...
Hacker News Network (HNN) are nationaly recognized for there commitment to
2600 magazine continues to get worse over the last year, and the webpage is still crappy to boot...

Ovako izgleda kad se hakeri našale

Britanska vlada namjerava zagorčati život pedofilima i kartelima koji posluju (razmjenjuju sličice) preko Interneta. Vlada će osnovati posebnu skupinu stručnjaka čiji će cilj biti naći i uništiti bilo kakve aktivnosti vezane uz drogu i pedofiliju. Vlada je za tu organizaciju stavila sa strane 20 milijuna funti (!!!) i po toj se golemoj količini novaca vidi da mnogo očekuje od te organizacije. Organizacija će biti najvjerojatnije nazvana Government Telecommunications Advisory Centre (GTAC). Više o tome na http://www.theregister.co.uk .

Air Force Research Laboratory Information Directorate (Američko zrakoplovstvo, ukratko) je unajmilo Litton/PRC Inc. da napravi sustav koji bi skupljao informacije o sve češćim napadima na vojnu mrežu, posebice na dio koji spada pod zrakoplovstvo. Ugovor težak 19.6 milijuna dolara sklopljen je na četiri godine. Tijekom tog razdoblja bit će postavljen sustav koji će automatski upozoravati i poduzimati mjere protiv hakerskih napada i biti obogaćen još mnogo čime.

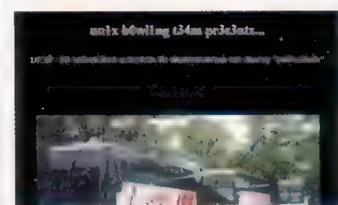
Na ZDNetu se pojavila vijest da je hakerska skupina Global Hell (gH) prestala hakirati i prešla na stranu dobrih momaka. Mosthated, osnivač gH-a, je izjavio da su odrasli i uvidjeli da hakiranje ne vodi ničemu, osim prema zatvoru, ne rade li kao hakeri i administratori mreža za velike tvrtke ili mreže. Tako su mnogi od njih postali uzorni članovi Internet zajednice i počeli zarađivati novac svojim znanjem.

Kako će Europa uskoro postati golemo tržište koje će biti više nego dostojna konkurencija SAD-u, NSA (Agencija za nacionalnu sigurnost, inače vladina organizacija SAD-a) je predložila EU da sve šifre koje će se rabiti za Internet poslovanje imaju ključ kojim će se otvarati bilo koja kodirana poruka. Kao razlog navela je da će se tako lakše boriti protiv cyberterorizma i ostalih prijetnji, ali je zaboravila spomenuti da bi tako SAD imao uvid u sve poslovne tajne EU-a. EU je izjavio da će razmisliti. Svi znamo koji će odgovor SAD dobiti.

Pojavio se novi worm nazvan Cholera. Sličan je Worm.ExplorerZipu - kad zarazi određeno računalo, pokušava se poslati svim korisnicima u vašem adresaru. Ovaj će worm iskrcati i virus W32/CTX, što je priličan problem. Za sada se još istražuju sva njegova svojstva.

Još jedan hrvatski «'aker

Još je jedan veliki haker iz Šibenika uhvaćen dok je svoje veliko znanje hakiranja prakticirao s BO trojanskim konjem :)) Što se dogodilo? Pa, 16-godišnjak koji ima računalo svega nekoliko mjeseci proglašen je u našim medijima superhakerom (čak je bilo spominjano da bi mu za provaljivanje u banku trebalo samo jedno popodne i dva pomagača. Ma, ljudi, nemojte biti ludi!). Na http://www.vecernjilist.hr/Pages/DUPN.html pročitajte što su novinari u stanju napisati, a onda na http://www.monitor.hr/security/clanci/denis.htm pogledajte objašnjenje kako je to trebalo napisati. Sramota.


Bijes hakera je pomeo stučnjake za sigurnost

Microsoft uvodi nove usluge

(pokušava izbaciti ICQ)

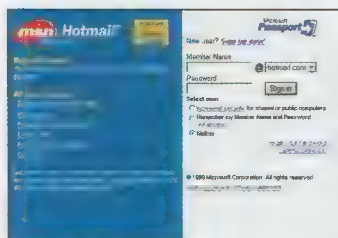
Svi znamo da je Microsoft najveća tvrtka na svijetu i s najviše kapitala. Često izbacuje na tržište novitete, nove tehnologije uvjetujući time napredak informatike uopće. No, jedini je problem što je dosta tih "noviteta" već poznato.

Osvrnemo li se na prošlost, uočit ćemo da su ljudi iz Microsofta jednostavo prenijeli nekoliko tehnologija od drugih stavivši ih pod svoje. Recimo, Recycle Bin, tj. kanta za smeće, koja je bila velika novost na Windows platformi, postojala je dosta dugo na OS-ovima za Mac. I dio Interent Explorera je preuzet od Netscapea (koliko god šutjeli o tome).

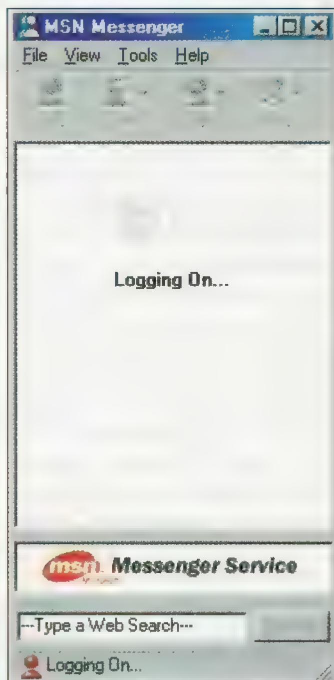
Sada je Microsoft lansirao uslugu koja oponaša Mirabilisov ICQ, što i nije tako čudno znamo li da je Microsoft jedno vrijeme imao dionice ICQ-a. Čini se da su preuzeli tehnologiju i potom prodali dionice (ako ste gledali Dan nezavisnosti, sjetit ćete se da su nešto slično radili i alieni koji su došli pokoriti Zemlju).

Najnovije se Microsoftovo čedo zove MSN Messenger Service. Koncept je zamišljen slično kao ICQ. Znači, imate svoju listu na kojoj se nalaze vaši poznanici i svaki put kad se spojite na Internet, ICQ se automatski poveže na svoj server i provjeri je li tko od ljudi s liste on-line i je li vam tko poslao poruku dok vas nije bilo. Zgodan sustav, zato ga danas i rabi nekoliko milijuna ljudi. MSN Messenger se ponaša slično.

Microsoftovi programi čine vrlo dobro povezanu cjelinu - svaki se novi proizvod iz matične tvrtke lako ukomponira u već postojeće programe - i to je najveća snaga Microsofta jer, počnete li rabiti jedan Microsoftov program, najverojatnije ćete biti prisiljeni rabiti barem još 2-3. Da bi uopće počeli rabiti MSN Messenger,



Hotmail bi sada trebao biti siguran, vidjet ćemo koliko dugo

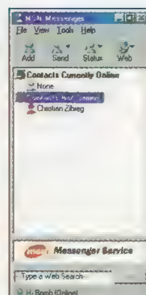


Microsoftovo novo čudo

morat ćete otvoriti e-mail adresu na Hotmailu koji je, normalno, Microsoftov. Nadalje, Messenger je usko povezan s Microsoft Outlookom 5 i s Netmeetingom, tako da jedan mali program od tristotinjak kilobajta povezuje dva velika programa za mail i komuniciranje i jedan e-mail servis. Sad vidite kako Microsoft vješto barata povezivanjem svojih programa.

A zašto bi se uopće prebacivali na Messenger kad već rabite ICQ? Microsoft kaže da ima više razloga, jedan od glavnih je integracija s Outlokok Expressom 5, Netmeetingom i Hotmailom, a ako ste član America On Linea, moći ćete udružiti svoj Meseenger s AOL-ovim Instant Messengerom (ovo normalno vrijedi samo za ljude iz SAD-a), i na kraju spominju da je s Messengerom najlakše kontrolirati tko će vidjeti jeste li on-line. Čini se da nikada nisu vidjeli ICQ. Znate li što Microsoftu znači ta velika kontrola?

Opcija kojom možete staviti da ste nevidljivi drugim koris-



Vidite koliko ljudi rabi Messenger



Početna stranica Microsoftovog sitea, sve što vas zanima ondje ćete naći

nicima koji su on-line. Messenger je siromašan opcijama, mali broj ljudi ga rabi (za razliku od ICQ-a), morate rabiti Hotmail da biste mogli rabiti Meseenger, intergrira se samo s Microsoftovim proizvodima koje ne rabe svi... Messenger je bijedan način da se Microsoft ubaci u vode kojim vlada ICQ, ali svi znamo kako Microsoft može biti uvjerljiv, posebice zbog količine kapitala koju posjeduje. Odluči li razvijati tehnologiju (što će se sigurno dogoditi), Messenger bi mogao zamijeniti ICQ i slične programe, ali to je sve u dalekoj budućnosti. Zasad je Messenger drugorazredna raga koja će biti maknuta s vašeg računala prije nego kažete Microsoft.

Osim MSN Messenger uluge, Microsoft je lansirao još jednu pod nazivom Microsoft Passport koja bi trebala omogućiti lakše prijavljivanje na različite stranice koje zahtijevaju od vas da upišete svoj username i password. Koncepcija je ovakva: morate imati e-mali na Hotmailu (zar ste sumnjali?). Kad se logirate na Hotmail i kad pročitate svu vašu poštu, ne krenete li na log-off i odsurfate na neki site koji rabi Microsoft Passport, automatski se vaš login i password i sve ostale privatne informacije učitavaju u tu stranicu, automatski ste logirani i automatski ste postali član još jednog servisa (najvjerojatnije Microsoftovog). Ovo bi trebalo olakšati stalna upisivanja passworda u različite obrasce kad želite pristupiti svom e-mail računu ili bilo kojem drugom servisu. Ovo je bio koncept, a što je u praksi. Zasad Microsoft Passport podžava jedino Hotmail makar su najvaljeni siteovi koji će podržavati Passport. Koliko smo puta čitali da su Microsoftovi programi i usluge nesigurni? Svako malo, tako se nedavno i Hotmail morao «nadograđivati jer se bez problema mogao uzeti tuđi password, a s time i e-mail račun.Tko bi nakon svega toga dopustio da se preko Microsoftovog programa automatski upisuje vaš password? Ja sigurno ne bih. Zasad nema opasnosti širenja Passporta, ali vidjet ćemo što će se događati u budućnosti.

Microsoftovi savjeti

Microsoft kaže da bismo trebali malo više paziti na svoje passworde, pa predlažu ovo:
- mijenjajte svoj password često
- nemojte nikome reći svoj password
- nikad ne otvarajte attachmente kojima porijeklo nije poznato
- ne odgovarajte na spam i junk mail
- pazite da imate najnovije programe
- rabite sigurne veze
- i na kraju, potrebno je malo zdravog razuma i skepse

Kad hakeri prijeđu na pravu stranu

Hakerima je teško dokazati da bi bilo bolje da počnu raditi kao mrežni administratori, stručnjaci za sigurnost jer se oni bore za slobodu informacija, slobodan pristup u velike mreže, istražuju tajne, mračne kutove tajnih vojnih mreža i nakon svega toga teško se vratiti na staro i raditi prema zakonu. Ali nakon upada FBI-a u kuću, stvari se koji put znaju promijeniti.



Otud je sve počelo

Mosthated, osnivač hakerske skupine gH (Global Hell) izjavio je da se gH odriče svoje hakerske prošlosti i da prelaze na «pravu stranu zakona. gH je prestao biti smetnja nakon što su ove godine bili povezani s hakiranjem web sitea Bijele kuće. Makar su i prije bili poznati po svojim hakiranjima, sada su postali superpoznati. Nakon što je FBI upao u kuće nekih članova gH-a, izbio je rat protiv FBI-a i vlade SAD-a jer su mnoge hakerske grupe podržavale gH. Makar nitko u racijama FBI-a nije bio uhapšen, nego je samo kompjutorska oprema bila zaplijenjena, hakeri su dosta zagorčali život vojsci, FBI-u i mnogim drugim vladinim organizacijama.

Najveća pljuska u lice je bila kada je site FBI-a bio srušen DoS napadom (već smo to spominjali u Hackeru), pa je FBI zatvorio sve javne veze prema svojim serverima.Nakon što je FBI-u i vojsci bilo svega dosta, zajedničkom su akcijom uhvatili 19-godišnjeg Chad Davisa a.k.a. Mindphasr, suosnivača gH-a, zbog upada u računalo američke vojske.

Kad je FBI prvi put upao u kuće članova gH-a, bilo je svega; nakon hapšenja Chada, očekivala se eksplozija hakiranja i borbe protiv vlasti, ali se nije dogodilo ništa. Svima koji su kontaktirali gH, ili bili na IRC-u je jasno rečeno da odmazde neće biti. Makar u gH-u nema nekog zakona, po riječima nostalg1c, svi znaju što se može a što ne može raditi. I tako je odlučeno da se ne radi i cyberspace je bio pošteđen borbe.

Makar gH ima 15-20 članova (jedan član je i djevojka) od 13 do 29 godina razasutih diljem svijeta, uhićenje njihovog člana navelo ih je na razmišljanje. Mosthated je rekao da su odrasli i da su uvidjeli da biti haker ne vodi ničemu, osim možda u zatvor, osim ako niste jedan od onih hakera koji radi za velike tvrtke ili mreže, što su ljudi iz gH-a postali (barem većina njih).

Kad je još jedan član (Belgijanac) nostalg1c priznao krivicu nakon optužbe o zavjeri (zapravo je to bilo hakiranje u vladine i vojne siteove), shvatili su da nije više riječ o igri i da je postalo opasno.

O članovima gH-a se može mnogo toga napisati. Nisu svi imali najbolje životne uvjete. Dosta ih dolazi iz razorenih obitelji, neki imaju oba roditelja, neki su već odrasli, neki su još djeca. Ben-z,

16-godišnji haker, koji sada ide u privatnu školu, ispričao je da je u javnoj školi izazivao nerede i ne opisuje se baš s dobrim pridjevima.

Nekoliko članova već ima policijski dosje zbog različitih provala u računala. Tako je, primjerice, jedan član bio u zatvoru zbog provala koje je počinio još 80-tih. Svi su ušli u "hakerski" klub u svojim ranim teenagerskim godinama, osim najmlađeg člana Jaynusa koji je već sa 9 istraživao kako iznutra rade Windowsi 3.1 (e, sad se osjećam blesavo).

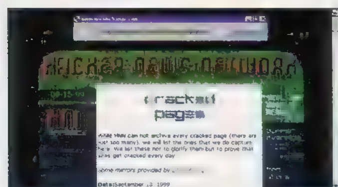
Mnogi roditelji članova gH-a ne znaju da im djeca rade nešto ilegalno, osim onih koji su razgovarali s FBI-em. Obselote kaže da svaki roditelj s pola mozga zna da, kad mu dijete provodi mnogo sati za računalom spojeno na Internet, sigurno radi nešto poluilegalno.

Čudne su priče vezane za članove gH-a. Dugo prije nego ga je FBI posjetio, Mosthated je počeo postavljati mreže i baviti se legalnim poslovima. Vallah, bivši Microsoftov programer (!!!), također član gH-a, poticao je Mosthateda da nauči raditi ono što voli na legalan način jer je vrlo talentiran.

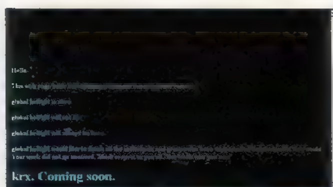
Mosthated kaže da je računalo dobar način da se kloniš ulica koje su u njegovom kvartu vrlo opasne, gdje često ne doživiš 20., i da ne završiš u zatvoru. Priznaje da je par puta bio zatvaran, ali je vidio da je računalo dobar način da to prestane. Zahvaljuje i svojoj djevojci što ga je ohrabrivala da radije ostane uz računalo, nego da se klati ulicama.

Još jedan član gH grupe rabi računalo da bi se klonio nevolja. Egodeath je 17-godišnjak koji je nakon povratka s rehabilitacije (droga) odlučio da će mu računalo pomoći da se više ne vrati porocima. Ne drogirati se nešto je najteže što sam učinio u životu, priznao je. Vidio sam tek koliko mi nedostaje računalo kada sam bio na rehabilitaciji i nisam mogao do njega.

Moge su još zanimljive priče vezane uz gH i njegove članove, ali trenutačno je najvažnije što će se sad događati. Neki članovi još priznaju da se bave hakiranjem jer je ilegalno i radi uzbuđenja. Ako sve prođe kako treba i bivši gH-ovci nađu poslove kao mrežni administratori ili kao savjetnici za sigurnost, čeka ih svijetla budućnost, bit će primjer kako se pomoću svoga znanja može zaraditi. Ali opet, ako se predomisle i ako strah od FBI-a splasne, sve bi moglo krenuti po starom. S hakerima se nikad ne zna, kažu da je to u krvi.



Hacker News Network redovito prati što se događa u podzemlju

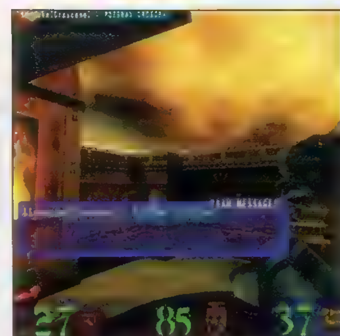


Na hakiranoj stranici vojske SAD-a gH su ostavili svoj potpis



Nakon hakiranja Bijele kuće gH su postali poznati i u tisku

Quake 3 groznica

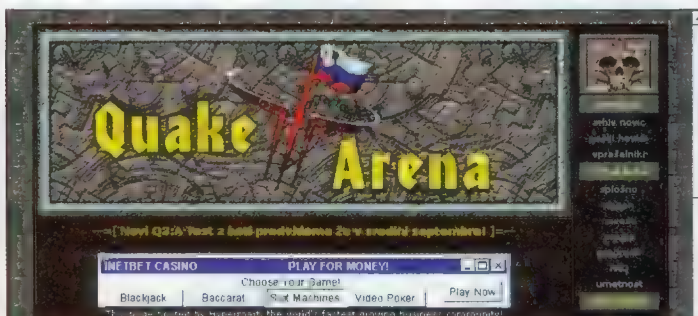

Majstor Quakea: Lorduke

Quake je igra koja je obilježila ovo desetljeće. Doom je bio odličan, ali je Quake bio i ostao igra prema kojoj se mjere sve ostale. Quake 3 Arena još nije izašla, ali se samo na temelju test verzija otvaraju serveri a masovno igranje preko Interneta je svakodnevna pojava, pa čak i kod nas koji smo ograničeni sporim vezama. Napravili smo mali (stvarno je mali, ali smo zato razgovarali s članom Croscene) vodič kroz najbolje Quake 3 siteove.

Eto, odmah na početku pravo mi je zadovoljstvo predstaviti jedan od ponajboljih siteova za Quake 3 danas, Croscenu. Smještena na http://www.croscene.quake3nation.com ,Croscena se može pohvaliti s više od 40000 posjeta do sada jer se svakodnevno osvježava, ima gomilu sadržaja, uglavnom, mogla bi služiti kao uzor ostalim Quake 3 stranicama. Croscene je posebna po tome što ima Benchmark stranicu gdje možete naći kako se ponaša Quake 3 Arena na određenim procesorima, što je za svaku pohvalu. Osim gomile vijesti koje pribavljaju Lorduke (možete ga naći i na HMH) i Micek, ondje možete naći i sve potrebno za igranje Quakea 3 - od najnovijih test verzija preko skinova, različitih dodataka. Da se ocjenjuje od jedan do 5, stranica bi dobila 5+. Možda bi još malo trebalo poraditi na dizajnu iako je baš njegovu neprešarenost pridonijela brzini učitavanja stranice.
Još jedna od boljih stranica je Q3Arena smještena na http://www.q3arena.com . Prema riječima ljudi s Croscene, ovo im je jedan od najdražih siteova zbog ažuriranosti i opremljenosti. Makar svi siteovi posvećeni Quake3 navode što se novo nalazi u .plan datoteci razvojnog tima Quakea, na Q3Areni na vrhu stranice možete samo jednim klikom automatski pogledati je li što novo jer je to izravan link do .plan datoteka u Id Softwareu. Sitnica, ali čovjeka veseli. Site je dobro dizajniran, nije prenapadan, nije nakrcan grafikom, baš onako kako treba biti. Vrijedi ga posjetiti.
Kako su igrači iz Hrvatske često na slovenskim serverima, preporučujem http://q3a.g-kabel.si/ gdje ćete naći dosta informacija o tom serveru, kao i vijesti. Osim svega vezanog uz Quake, možete naći i opis različitog hardvera koji će pomoći da se Quake 3 što brže vrti na vašim računalima. Dizajn stranice je dobro pogođen, pravi quakeovski. Prevladavaju sivo-smeđe boje s, normalno, par kosturskih glava (ne piratskih nego baš za Quake), ali koji put, kad je veza sporija, zna doći do malog zastoja. Inače, nemamo prigovora.



Site koji Lorduke preporučuje



Igrate li na slovenskim serverima, obvezatno posjetite ovaj site

Što kažu ljudi s Croscene?

Na **http://www.croscene.quake3nation.com** se nalazi jedan od najboljih siteova na Internetu posvećen Quake3 Areni, a što je najbolje, rade ga dečki iz Hrvatske. Kako imaju dugogodišnje iskustvo u Quakeu, upravo su oni bili logičan izbor za intervju. Pročitajte što su nam rekli:

Koliko dugo postoji Croscene stranica i kakav je odaziv ljudi?

Croscenu je nastala iz prvih Quake stranica u Hrvatskoj koje je vodio Kristijan /Micek/ Kolenko. On je ujedno vlasnik Croscene ali je, nažalost, sada u bolnici i nije u mogućnosti da pomogne u ovom razgovoru. Quake stranice su nastale 1.1.1997, a Croscena je nastala u ljeto 98. Odaziv ljudi je dosta velik, posebno jer je prije mjesec dana stavljena Benchmark stranica za Q3 po kojoj je Croscena jedinstvena u svijetu. Dosad je Croscenu posjetilo oko 42 tisuće ljudi, što smatram dosta za naše prilike, a vijesti iz tog područja su na hrvatskom, ostalo je na engleskom.

Surađujete li s nekim vanjskim Quake "organizacijama", kako dobivate vijesti?

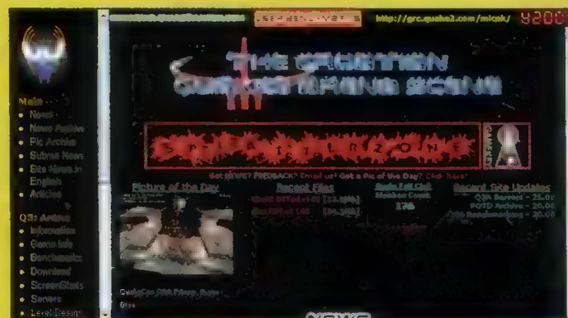
Surađuje se u stilu web hostinga na **http://www.quake3nation.com** te u timu koji radi na Crsoceni imamo jednog "Amera" koji samo radi na benchmark stranicama. Vijesti prikljupaju news editori, tj. Micek i ja, sa ostalih većih portala i stranica posvećenih tematici.

Koliko, prema tvojim saznanjima, ljudi iz Hrvatske igraju Quake i kako Hrvatska stoji sa svojim Quake serverima?

U fan club koji je Micek organizirao zasad se upisalo oko 176 ljudi, što je dosta velik broj s obzirom na naše prilike, makar bi mogao i biti veći. Makar se naša Quake scena tek sada počela buditi. Po osobnoj procjeni, nas aktivnih quakera je oko sedamdestak.

Jesu li velika ograničenja naših Quake igrača zbog naših sporih veza te može li se taj nedostatak brzine nadoknaditi iskustvom?

Za sada nisu se održavala natjecanja između ljudi iz drugih zemlja samo zbog navedenog, jer smo mi, nažalost, još uvijek ograničeni na modeme, dok su naši susjedi u posljednjih godinu i pol otišli prvo na ISDN pa na cable modeme. Za sve koji su ikada igrali Quake preko neta, znaju kakav to utjecaj ima. Makar, i mi imamo vrsnih igrača, poput Dxa, Emptyheada, Weirda, Fritza i mnogih drugih koje nisam nabrojao a mogu se svaki dan naći na Hinetovom q2


Croscena je jedna od najboljih Quake 3 stranica uopće

Snake Eyes

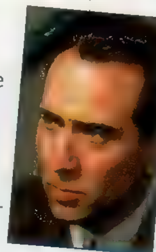
REDATELJ	Brian De Palma
GLAVNE ULOGE	Nicholas Cage, Gary Sinise, John Heard, Carla Gugino
TRAJANJE	100 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Paramount

Čim je riječ o Brianu De Palmi, zna se da je riječ o nekonvencionalnom filmu. Još prije svjetske kinopremijere filma podignuta je velika galama, 'procurilo' je u tisak da će film imati najduži uvodni kadar u povijesti kinematografije - 20 minuta. Još zanimljiviji je okoliš u kojem se sve zbiva. Riječ je o velikoj boksačkoj areni s 14 000 posjetitelja i mečem u tijeku. Sve prolazi savršeno glatko iako kadar počinje na ulici, a završava u ringu. Famozni kadar otvaranja filma završi ubojstvom. Najvažniji se dio radnje dogodi u prvih pola sata. Izbombardirani ste informacijama pa vam u prvom trenutku ništa nije jasno. Kako se približava kraj filma, nekoliko niti po kojima pratite naizgled nepovezane osobe biva spojeno u jednu, glavnu nit. Već na samom početku upoznajete detektiva Ricka Santoroa (Nicholas Cage) koji se pridružuje svom starom kompiću, komandantu Kevinu Dunneu (Gary Sinise) koji radi na visokom mjestu u ministarstvu obrane. Njegov je posao zaštititi ministra obrane. Razlog sastanka je atraktivni boksački meč teške kategorije. Kad Dunne otiđe provjeriti sumnjivu osobu, ministar biva ubijen. Velika boksačka arena zatvara svoja vrata, a svih 14 000 navijača je osumnjičeno za ubojstvo! Istraga počinje, a misteriju zajedno pokušavaju odmotati Dunne i Santoro. Uz ograničeno vrijeme i ljudstvo, naš dvojac na strani pravde mora iz troje svjedoka izvući dovoljno informacija da bi zaključio što se zapravo zbilo. Dakako, ključni igrači su misteriozna plavuša koja je pričala s ministrom minutu prije nego li je ubijen, Lincoln Tyler (Stan Shaw), boksački šampion koji biva nokautiran točno u vrijeme ubojstva, ali i Kevin Dunne, koji je misteriozno odvučen sa svog mjesta trenutak prije ubojstva! Kako napreduje film, o nemilom događaju saznajemo iz perspektive ove tri osobe. Svaka ima svoju verziju... Malo-pomalo u Santorovoj glavi se slagalica složi, a rezultat je sve osim očekivanoga! Santorova neslavna prošlost izranja na vidjelo te biva stavljen pred veliku dvojbu... Odličan triler, sniman na posebno dinamičan, De Palmin način. Vizualno spekakularan. Isijava napetošću i neizvjesnošću do samoga kraja.









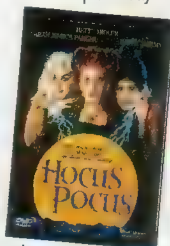
SPECIJALNI DODACI

Interaktivni izbornici, interaktivan pristup scenama, kinotrailer.

Hocus Pocus

REDATELJ	Kenny Ortega
GLAVNE ULOGE	Bette Middler, Sarah Jessica Parker, Kathi Najimy
TRAJANJE	96 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Disney Home Video

Evo nam još jednog Disneyjevog igranog filma na DVD-u. Sve započinje u 17. stoljeću u gradiću Salem gdje po prvi put susrećemo tri sestre, vještice koje se žele pomladiti uz pomoć moćne knjige čarolija. To i učine, no problem je u činjenici da su za to morale žrtvovati djevojčicu. Njezin brat, koji ju je pokušao spasiti, biva pretvoren u mačku i proklet na besmrtnost u tom obliku. Građani Salema shvate da je riječ o vješticama i prirede im lijepa trostruka vješala. Pred samu smrt glavna vještičurda baca posljednju čaroliju koja kaže da će se vratiti... Upravo to se i dogodi - 300 godina poslije! No, problem je što su se vratile samo na jednu noć - Noć vještica; Halloween. Preostaje im desetak sati da sprave napitak mladosti i nađu mladu žrtvu koja će ih održati na životu... No, za to im treba magična knjiga s kojom su klinci maloprije brisnuli u nepoznatom pravcu... Sve u svemu, riječ je o izvrsnoj obiteljskoj komediji. Komični dijelovi su tako zamišljeni da budu smiješni i maloj djeci, ali će ih u cijelosti razumjeti tek odrasli. Tri vještice glume Bette Middler, Sarah Jessica Parker i Kathi Najimy. Dobro poslušajte glazbu u filmu jer se, nažalost, ne može kupiti zasebno soundtrack. Smiješna "I Put a Spell on You" Bette Middler (koja je inače i pjevačica...) i zastrašivo zavodljiva "Come, Little Children" Sarah Jessice Parker odlične su pjesme koje ćete s užitkom poslušati. Što drugo, doli preporučiti gledanje, po mogućnosti na Dan vještica, 30.10.



SPECIJALNI DODACI

Kao i kod ostalih Disneyjevih filmova, ništa osim navigacije po scenama i interaktivnih izbornika.

National Lampoons: Vacation

REDATELJ	Harold Ramis
GLAVNE ULOGE	Chevy Chase, Randy Quaid, Beverly D'Angelo
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers



Što napisati o filmu koji već u naslovu sadrži riječi racionalna parodija? Riječ je o urnebesnoj komediji. Tijekom osamdesetih je snimljeno desetak National Lampoons filmova, ali je ovaj sigurno jedan od najsmješnijih. Glavni protagonisti su obitelj Griswold, s ocem na čelu - Sparkyjem, kako ga žena od milja zove. Oni se uvijek nađu u nekoj klasičnoj obiteljskoj situaciji i sve, baš sve pođe po krivom. Ovaj put riječ je o obiteljskom odmoru. Cilj je Wallyworld (Disneyworld?) na zapadnoj američkoj obali, a početna točka Chicago. 4000 km vožnje između njih čini se lakom zadaćom tati Griswoldu, no pokaže se da baš i nije tako. Iako je svaki kilometar puta pomno isplaniran, dogodi se stotinjak histeričnih nezgoda. Humorističnih je situacija mnogo, nerijetko zalaze duboko u crni humor (npr. kada mrtvu tetu Ednu voze na krovu automobila). Ukratko, luda komedija koju svakako treba pogledati, a ako vam se svidi, potražite u videoteci i ostale filmove National Lampoon's serije.

SPECIJALNI DODACI

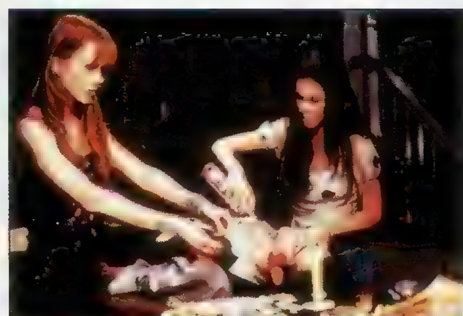
INTERAKTIVNI IZBORNICI I PRISTUP SCENAMA

Magija

REDATELJ	Griffin Dunne
GLAVNE ULOGE	Sandra Bullock, Nicole Kidman, Goran Višnjić
TRAJANJE	100 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

Practical Magic, u nas jednostavno prevedeno kao Magija, adaptacija je romana Alice Hoffman, lagane lirske priče koja se proteže kroz 20 godina s elementima fantastičnog i horora. Iako vani film nije pobrao mnogo novca u kinima, kod nas je zabilježio natprosječan uspjeh, i to zbog Gorana Višnjića koji glumi jednu od glavnih uloga! Dvije glavne zvijezde filma su, definitivno, Nicole Kidman i Sandra Bullock, koje glume sestre Sally i Gilly. Njihove skrbnice, dvije starije i iskusnije 'vještice', igraju Dianne Wiest i Stockard Channing. Sve započinje unatrag nekoliko generacija, kad prva vještica biva prognana na osamljeni otok jer je zavela polovicu muškaraca. Ondje, sva ogorčena jer njezin dragi ne dolazi po nju, baci kletvu na svoju lozu. Svaki muškarac koji se zaljubi u Owensicu prije ili poslije odapne. Znanje o toj kletvi biva preneseno s generacije na generaciju, no Gillian ne može izdržati te pobjegne od kuće i nađe si zgodnog, pomalo čudnog i mračnog, ali moćnog dečka, Jimmyja Angelova - bugarskog kauboja kojeg glumi Višnjić. Isti se pokazuje kao prevelik zalogaj za nju... Ona i sestra su primorane nekako ga smiriti, no zbog prevelike doze sedativa, stvari krenu nizbrdo... U Magiji su vještice prikazane kao dobre osobe, za razliku od Hocus Pocusa. Njihova jedina prednost su neke moći koje imaju, no rabe ih za dobro. Kako kaže slogan filma, u svakoj je ženi malo vještice. Možda je zanimljivo čuti što su neki od protagonista filma pričali nakon što je fama oko njega prošla i film prodefilirao kinima. Naime, trebao je imati jaču oštricu i mračniji karakter, no čini se da ga je matični studio upropastio želeći ga napraviti više obiteljskim. Upravo zato treba povremeno pogledati neki Indie (iliti nezavisna produkcija) film, gdje je cijeli film vizija jednog čovjeka, a ne pohlepnog studija koji film, u strahu da će propasti, ublažava.











SPECIJALNI DODACI

Kad se Warner potrudi, doista napravi odlične dodatke za DVD. Odličan primjer je Magija. Na jednoj strani diska je film, a na drugoj specijalni dodaci. Isti uključuju dva dokumentarca; o tome kako je rađen film i o odnosu između glumaca (gdje, između ostalog, saznajemo da je Nicole Kidman zadirkivala Višnjića radi naglaska.... :). Osim dokumentaraca, tu su simultani komentari filma od četvero ljudi (Bullock, Dunn, Silvestri, DiNovi) i TV spot. Naravno, interaktivni izbornici i indeksirane scene su standardni dio dvakog DVD-a.

IZDVAJAMO

Regija 1

The Matrix

REDATELJ	Wachowaki
GLAVNE ULOGE	Keanu Reeves, Carrie-Ann Moss, Laurence Fishburne
TRAJANJE	136 min
TIP DISKA	SS-dL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Warner Brothers

Još se nije slegla bura koju je Matrix podigao u domaćim kinima, a već ga možete nabaviti preko Interneta u obliku DVD-a regije 1. Ovu ćemo godinu sigurno pamtiti po Ratovima zvijezda i Matrixu. Matrix je futuristična i izrazito moderna vizija budućnosti braće Wachovski. Stvarni je svijet prevara. Sve je virtualno. Stvarnost su strojevi koji stvaraju virtualnu stvarnost i muzu ljudske organizme da bi se napajali. Svi znate ostatak... Film je prepun efekata, mega-kick akcija, dinamike, adrenalina. Savršeno ističe sve prednosti DVD-a.



Vrhunska slika i zvuk itekako pojačavaju akciju. Dinamika Warner Brothersa u tranziciji na relaciji kino-DVD je uistinu za svaku pohvalu! Nadajmo se da će uskoro ovaj film stići i na domaće tržište.

SPECIJALNI DODACI

Mislio sam da smo se DVD-om kakav je Magija sasvim približili Amerima i ostalim regija 1 zemljama po dodacima na DVD-u, no oni odmah naprave nešto još bolje. Takav je Matrix. Dvoslojan disk na sebi sadrži 2,35:1 verziju filma, komentare triju osoba, uključujući nadglednika specijalnih efekata i cyber Kanađanku Carrie Ann Moss. Na određenim mjestima možete uključiti alternativne poglede kamere (behind the scenes pogled). Postoji mogućnost gledanja filma samo uz glazbu. Interaktivni scenarij. Igra Are You the One? I na kraju, linkovi na specijalne WEB sadržaje. Naravno, trailere, animirane izbornike, hrpu tekstualnih informacija već je normalno uzeti zdravo za gotovo kad je riječ o američkim izdanjima DVD-a.



Za malo veći trošak bit ćete nagrađeni pravim bogatstvom zvuka...

Labtec - zvuk iz snova za vaš PC

Još u prošlom broju predstavili smo vam jedan iz serije Labtec zvučnika, američke tvrtke odnedavna zastupljene i na našem tržištu koja proizvodi zvučnike visoke srednje klase namijenjene uporabi uz računala. Odlučili smo vam predstaviti paletu Labtecovih proizvoda!

LCS - 1012

Držeći se načela od manjeg prema većem, prvo smo testirali najslabije Labtecove zvučnike. Budući da je riječ o iznimno malim jednosustavskim zvučnicima, nemojte mnogo očekivati od ovog modela. Ponajprije je namijenjen uporabi u uredima i sličnim sredinama gdje se glazba sluša uz glasnoće koje su na donjoj granici slušnoga. I to radi solidno. Basova zapravo i nema, a visoki tonovi su ograničeni, iako zadovoljavajuće čisti. Uz ovaj model dobivate ispravljač struje i sve potrebne kabele. Baza zvučnika je relativno mala naspram visine, stoga su prilično nestabilni. Od kontrola, na zvučnicima se nalaze one za glasnoću i treble (visoke tonove). Tu je i prekidač kojim zvučnike uključujemo i isključujemo te izlaz za slušalice. Ovi zvučnici imaju ograničenu primjenu. Adekvatni su eventualno za zvučne 'efekte' u Windowsima i različitim programima ili za tiho pozadinsko slušanje glazbe. Karakteristično za Labtec zvučnike je da se laicima čine pretihima. Naime, potenciometar za podešavanje glasnoće tako je baždaren da je glazba slušljiva bilo gdje između minimuma i maksimuma, za razliku od ostalih proizvođača gdje nakon 50% skale počinju distorzije zvuka.



PROIZVOD	LCS - 1012
ZA	•ok, ali samo za tiho slušanje
PROTIV	•nije za igre ili gledanje filmova

LCS - 1016

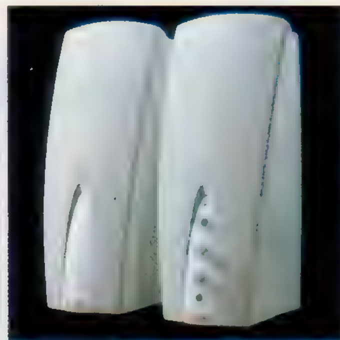
Iza oznake LCS-1016 krije se stariji brat LCS-1012 modela, također iz serije 'Space Saver' ('ušteđivač prostora') zvučnika. Vanjski im je izgled sličan, jedino je model 1016 narastao u sve tri dimenzije. Riječ je također o jednosustavskim zvučnicima, no, zbog nešto finije izvedbe zvučnih jedinica, frekvencijski je odaziv proširen, a veća membrana i snažnije pojačalo jamstvo su veće glasnoće. Ovaj nešto ambiciozniji model će, vjerujem, svoje mjesto naći u uredima ili uz računala onih koji više cijene pedigre nego glasnoću zvuka. Ipak, 16-ica mnogo bolje reproducira basove. Naime, ugrađeno je automatsko mijenjanje snage basova ovisno o glasnoći zvučnika. Što su tiši, to su basovi u odnosu na ostatak spektra naglašeniji jer se upravo na reprodukciju basova rabi većina snage kojom raspolaže pojačalo. Ako smo preambiciozni s basovima, pojačalo ne može više kontrolirati membrane zvučnika pa dolazi do izobličenja zvuka. Znači, namijenjeni su slušanju glazbe pri nižim glasnoćama, ali će reproduciranje biti daleko vjernije nego kod LCS-1012 modela.



PROIZVOD	LCS - 1016
ZA	•kvalitetniji zvuk nego kod 1012
PROTIV	•još uvijek ne pružaju užitak kao veći, kvalitetniji modeli

LCS - 1030

Ovim se modelom odmičemo od 'Space-Saver' serije uređaja i ulazimo u sljedeću, ambicioznog imena, 'Studio Reference'. Proizvođač nam time želi sugerirati da ove zvučne kutije pružaju zvučni doživljaj ekvivalentan onome u profesionalnim studijima gdje se glazba snima. Prilično odvažna izjava. Dakako, to je daleko od istine, no ovaj model spada u sam vrh kvalitete zvuka koji možete očekivati od zvučnog sustava bez subwoofera. DBE* osigurava topao zvuk prepun basa, dok svjetlinu zvuka možete odrediti po vlastitim željama rabeći treble rotacijsku kontrolu. Bogat bas valja zahvaliti i uspješnoj Bass-Reflex konstrukciji kutije. Ovi zvučnici su doista višenamjenski. Poslužit će za igranje, gledanje filmova (pravi doživljaj zahvaljujući mnoštvu basova), a po potrebi i kao ozvučenje na manjim tulumima. Zgodna sitnica koja govori o pozornosti koju Labtec posvećuje finalnoj doradi svojih proizvoda je čepić koji stavljate u rupu za slušalice kada nisu spojene, što poboljšava akustička svojstva zvučnih kutija i pridonosi izgledu samih zvučnika. Rangirajući ih po dizajnu, ovo je najljepši model Labtecovih zvučnika koji su prošli testiranje. Čist, a opet moderan. Nedvojbeno, riječ je o najboljim zvučnicima za vaš PC bez subwoofera, a kvalitetom su im se približili jedino vrhunski Yamahini modeli.



PROIZVOD	LCS - 1030
ZA	•odlični basovi
PROTIV	•-

LCS - 1040

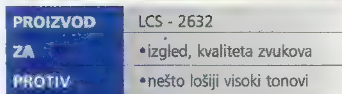
Također iz 'Studio Reference' serije uređaja, ovi zvučnici su gotovo identični prethodnom modelu. Ipak, jedna ih stvar itekako razlikuje - dodatni način spajanja na računalo preko USB porta. Kao i kod svih ostalih USB zvučnika, tada će se za sintetizaciju zvuka pobrinuti CPU (zauzeće oko 5%) i zaobići će se vaša zvučna kartica. Zvuk se iz jedinica i nula pretvara u zvučne valove u D/A pretvaraču smještenom u jednom od zvučnika, daleko od unutrašnjosti računala koje je pravi pakao za D/A pretvarače zvuka zbog količine prisutne radiointerferencije. Odličan su izbor uz novo računalo jer nude odličnu kvalitetu zvuka i uštedu jer iz ukupnog troška izostavljate zvučnu karticu. Ako se jednom, iz bilo kojeg razloga, odlučite na kupnju zvučne kartice, ovaj model zvučnika moguće je na računalo spojiti i preko klasičnog minijack stereo porta. Sve ostalo je isto kao i kod LCS-30 modela.



PROIZVOD	LCS - 1040
ZA	•odlični basovi, USB
PROTIV	•-

LCS - 2632

Dolazimo do prvog sub-sat sustava na testu. Audio F/X serija namijenjena je nešto ambicioznijim korisnicima. Komplet je dizajniran tako da zauzima minimalni dio radne površine iako svojim dizajnom diktira smještaj svih triju komponenti na stolu. Kako bi se ipak uštedjelo na prostoru, izmišljen je 'Clear Desk' sustav koji vam omogućava vješanje zvučnika na monitor, a subwoofer smještate uz monitor. Bez brige, nećete ga oštetiti jer su zvučnici magnetno oklopljeni. Subwoofer je tako dizajniran da biste prije pomislili da je riječ o pojačalu nego o zvučniku. Na sebi ima svo čudo kontrola kojima mijenjate karakter zvuka što vam ga ovaj sustav pruža. Osnovna je, naravno, glasnoća. Pravilno izbaždareni potenciometar ne dopušta vam pretjerivanje s glasnoćom. Boju zvuka možete modificirati bass i treble kontrolama. Dodatna zgodna



PROIZVOD	LCS - 2632
ZA	• izgled, kvaliteta zvukova
PROTIV	• nešto lošiji visoki tonovi

funkcija je 3D Spatializer. Riječ je o zgodnom patentu koji prilično uspješno dočarava prostornost zvuka. Najbolji rezultati postižu se u igricama. Zvučna pozornica se značajno proširi, pogotovo ako su vam zvučnici blizu jedan drugoga. Ipak, pate visoki tonovi koji radi dočaravanja prostornosti moraju biti odrezani jer su visoki tonovi usmjereniji od nižih i prema percepciji istih ljudski mozak određuje lokaciju izvora zvuka. Zgodan dodatak je i Mute tipka, svima vam poznate namjene. Da u Labtecu misle na ergonomiju, vidljivo je i iz mogućnosti spajanja mikrofona i slušalica na zvučnike (naravno, zvučnike morate dodatno spojiti sa zvučnom karticom no, bolje i to nego stalno saginjanje ispod stola do zvučne kartice koja je sa svojim sitnim (3.5mm) utičnicama po pravilu u mraku... Iako je moguće ručno podešavati basove, i ovaj model zvučnika također posjeduje DBE sklop. Svakako ih poslušajte prije konačnog odabira kod nabavke subsat zvučnog računalnog sustava. Ljubiteljima hi-fi zvuka bih za slušanje glazbe predložio radije prijašnja dva modela, a onima koji uživaju u mesnatim filmskim zvučnim efektima i napucavanju u igrama, ovaj model.

LCS - 4620

Vrh ponude, kao i uvijek, ostavljamo za kraj. Na ovom vrhunskom sustavu nije se ni u čemu štedjelo. Dva su satelita veličine kao modeli 1030 i 1040, no izuzeta su naprezanja koja donosi reprodukcija niskih tonova. Ovdje najviše profitira srednjetonsko područje, koje se na momente čini i prenaglašenim. Sve kontrole nalaze se na desnom satelitu. Osim basova glasnoće i treble kontrole, tu je i 3D Spatializer poznat vam iz opisa prethodnog modela. I dok su kvalitetom zvuka sateliti na razini modela 1030, subwoofer je kategorija za sebe. Veličine je omanjeg stolca, a građen od drva. Radi maksimalnog rasapa basova, kutija subwoofera je napravljena po 'down-firing' ustroju



PROIZVOD	LCS - 4620
ZA	• nevjerojatni basevi
PROTIV	• sateliti bi mogli biti i bolji

(zvučnik je okrenut prema podu). Sobu do dvadesetak kvadrata ovaj sub će protresti kao najkvalitetniji modeli za kućno kino. Uistinu vrhunski zvučnik. Usporedimo li ovaj zvučni komplet s vrhunskim Creativeovim modelom (koji mu jedini može parirati!), subwoofer je bolji kod Labtecovog modela, a sateliti kod Creativeovog... Ipak, ne smijete zanemariti gotovo dvostruko nižu cijenu Labtecovog modela (oko 1400 kn).◂

Paletu Labtecovih zvučnika ustupila nam je za testiranje tvrtka Info-Gama . Za cijene Labtec modela možete kontaktirati direktno njih na tel. 3098-302.

Ispravna kalibracija predpojačanja sa zvučne kartice:

Prenosimo iz Labtecovog priručnika kako optimalno podesiti glasnoću predpojačanja na zvučnoj kartici, da poslije ne bi trebalo prtljati po dotičnim postavkama jer bi se sve kontroliralo preko potenciometra na zvučnicima:

- Smanjite glasnoću zvučnika (ali da ipak bude čujno).
- Otvorite Audio Mixer (načinite dvoklik mišem na onaj mali žuti zvučnik na taskbaru).
- CD, Midi, Wave, Aux i ostale izvore podesite na 50% glasnoće, također i Volume kontrolu.
- Pustite glazbu iz CD-a, te povećavajte volume dok ne čujete distorziju, te zapamtite gdje je distorzija počela (prepoznat ćete je kao gubitak preciznosti u visokim tonovima i zamućivanje zvučne slike).
- Spustite volume za jednu crticu.
- Odsad za korekciju glasnoće rabite samo potenciometar na zvučnicima.

REZULTATI TESTIRANJA:

	LCS-1012	LCS-1016	LCS-1030	LCS-1040	LCS-2632	LCS-4620)
SNAGA (RMS)	2x 0,65W	2x 2W	2x 5W	2x 5W	2x 6W + 20W	2x 7,5 + 44W
FREKVENCIJSKI ODAZIV	80Hz-16 KHz	60 Hz-16Hz	50Hz - 18KHz	50Hz - 18KHz	30Hz - 20 KHz	25Hz - 25KHz
KONTROLE	TREBLE	TREBLE	TREBLE	TREBLE	BASS/TREBLE	BASS/TREBLE
POSEBNOSTI	-	DBE*	DBE	DBE	3D SPATIALIZER	3D SPATIALIZER

*DBE ▸ Dynamic Bass Equalization, tehnologija kojom se varijabilnom količinom basova zavisno od glasnoće, optimalno iskorištava pojačalo

Matroxov dvoglavi zmaj pali konkurenciju...

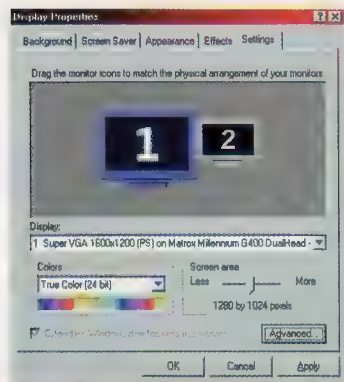
Matrox Millenium G400 Dual Head

Rijetko nam se kad dogodi da tri puta opisujemo gotovo identičnu karticu, no ovom je Matrox uistinu napravio veliki iskorak u svijetu računalne grafike, i bio bi pravi grijeh da prođe nezabilježeno!

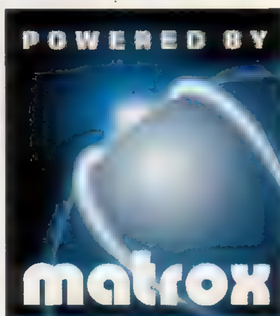
U prethodnim opisima Matroxovih kartica temeljenih na G400 čipu saznali ste sve o performansama, podržanim akceleriranim 3D funkcijama, 256 bitnoj sabirnici i svemu ostalom što bi vas moglo zanimati. Trenutačno su najveći hit na tržištu tek pristigle G400 kartice u Dual Head inačici, velikoj inovaciji u svijetu PC grafike. Upravo smo tome posvetili cijeli opis. Kao što je vidljivo na slikama, grafička kartica ima dva potpuno normalna VGA 15 pinska izlaza. Uz nju ćete dobiti i kabel koji pretvara VGA izlaz u S-Video tj. RCA videoizlaz pogodan za spajanje na televizor, videorekorder ili projektor. Na karticu je moguće spojiti dva monitora ili monitor i televizor te na njima prikazivati istu ili različitu sliku pri različitim rezolucijama i frekvencijama osvježavanja ekrana. To korisniku pruža brojne mogućnosti uporabe i, za razliku od prijašnjih načina kojima se ovakvo što moglo postići, radi besprijekorno. Postoje četiri načina uporabe dodatnog monitora/TV-a.

Dual Head Clone

Prvi je Dual Head Clone. Slika sa osnovnog monitora klonirana je na drugi. Jedini uvjet koji ovaj način uporabe postavlja je da oba rade u istoj rezoluciji, a dopuštene su različite frekvencije osvježavanja. Ovaj mod će igrači najčešće rabiti kad budu igrali igre na velikom TV ekranu. TV izlaz je uistinu besprijekoran, a na TV-u je moguće prikazati rezolucije čak do 1024x768 u 32bpp. Osvježavanje televizora je 50Hz za PAL (standard koji rabi većina europskih zemalja), tj. 60 Hz za NTSC (standard za kodiranje boje u signal koji rabe u Sjevernoj i Južnoj Americi te još nekim zemljama). Dodatno je kvalitetu slike moguće poboljšati ugrađenim svjetloća/kontrast/zasićenost boje kontrolama. Zgodan dodatak za vlasnike klasičnih televizora je mod koji smanjuje trešnju uzrokovanu malom učestalošću osvježavanja ekrana. Bolju čitljivost teksta postići ćete uporabom Enhance Text moda. Imajte na umu, nezavisno od veličine vašeg televizora, neće biti potrebno podizati rezoluciju iznad 800x600, gdje igre izgledaju savršeno! Nazubljenosti ni traga. Ljepše nego na ikojoj konzoli, uključujući i Dreamcast. Ova je opcija, osim za igranje na velikom ekranu, iskoristiva primjerice i za prezentacije, gdje na jednom monitoru upravljate prezentacijom, a pomoću drugog izlaznog uređaja, primjerice, velikog projektora, prezentirate vaš rad ljudima.









DVDMax

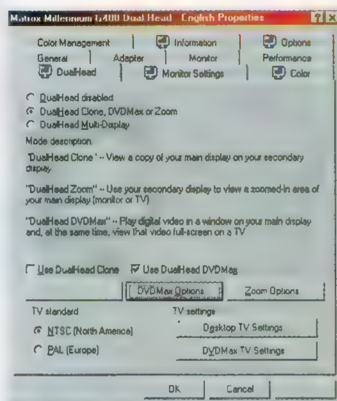
Drugi mod, koji nas je oduševio, je DVD Max. Jasno vam je već iz samog imena, rabit ćete ga pri gledanju DVD naslova na televizoru. Ostali smo bez riječi vidjevši kvalitetu koju je Matroxica ostvarila na televizoru. Sve će vam biti jasno kažem li vam da su performanse njenog DVD-TV-outa usporedive s onima višestruko skupljih linijskih DVD playera!!! Ili, za kompjutorske filmofile, Matroxica po kvaliteti stoji uz bok s Encore Dxr2(3) karticama koje su svojevrsni standard kod nas. Jedino joj je za besprijekoran playback potreban nešto jači procesor (CeleronA 333 ili jači, prema našem iskustvu). Inače, program koji ćete dobiti uz Matroxicu izgrađen je na, po mnogima, najboljem softverskom DVD dekoderskom engineu, Cinemasteru tvrtke Divicore (isto kao i ATI DVD player). Zauzeće procesora je oko 30-40%, što je primjetno, no još uvijek omogućava potpuno normalan rad na računalu istodobno dok u drugoj sobi netko gleda DVD. DVDMax mod pruža podršku i za moderne 16:9 televizore, kao i za anamorfičke widescreen DVD naslove. DVDMax mod također dopušta podešavanje svjetloće/kontrasta/zasićenosti boje. Poigravši se ovim kontrolama, moguće je postići oštriju i atraktivniju sliku od one dobivene linijskim DVD playerima!! Dok je slika na TV-u preko cijelog ekrana, DVD film možete gledati i na monitoru u prozoru ili pak preko cijelog ekrana.

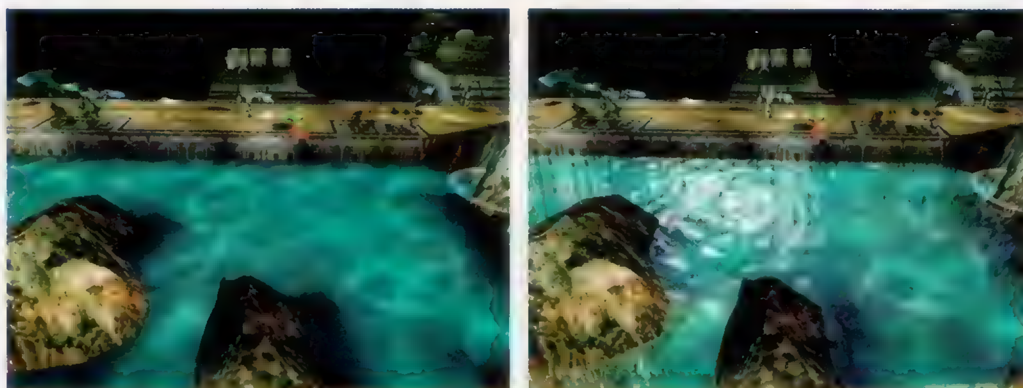
ZOOM

Dual Head Zoom je mod koji smatramo najneiskoristivijim, no vjerujem da će se mnogima itekako svidjeti. Filozofija je jednostavna, na dodatnom monitoru/TV-u prikazan je uvećano određeni dio glavnog ekrana (npr. okolina miša određene veličine). Ovo je iskoristivo, primjerice, kod obrade slike, kod retuširanja, kada možete na zoom monitoru imati potpunu kontrolu nad modifikacijama koje činite na slici.

Jedna od prvih igara koje rabe dva monitora je **Renegade Racers**. Moguće je kombinirati dva pogleda na vaše vozilo, ali i multiplayer na način da svaki igrač igra na jednom monitoru.







Skinete li zakrpu s interneta ili, ako kojim slučajem, kupite RETAIL verziju G400 kartice, moći ćete uživati u prekrasnoj grafici u Expendableu koji je posebno prerađen za G400. Enviromental Bump Mapping zaista puno dodaje na vizualni doživljaj igre!

Multi-Display

Mod najvažniji profesionalnim korisnicima. Riječ je o modu koji proširuje vašu radnu površinu na dva monitora. Mnogim je programima jedan monitor premalo, ne pomažu ni astronomske rezlucije. Napredni korisnici Macromedia Directora, Photoshopa, Premierea, ali i korisnici različitih CAD programa itekako će moći iskoristiti ovu opciju. No, komotnost koju pružaju dva monitora vidljiva je i u svakodnevnom radu kada, primjerice, na jednom monitoru imate tekst procesor i u njemu pišete tekst, a na drugom je internet browser kojim tražite informacije po Internetu i komunicirate s prijateljima preko ICQ-a, kao ja sada. Ovaj multidisplay mod bit će rabljen u mnogim najavljenim igrama. Dva monitora bit će rabljena na različite načine, od toga da će jedan biti komandna ploča u simulacijama leta do multiplayera u nekom FPS-u ili RTS-u. Zamislite se malo, mogućnosti su brojne.

Matrox je uistinu pogodio za čime tržište žudi. Iako je kartica nešto skuplja, nudi dosad neviđene (na jednoj kartici) multimonitor mogućnosti. Vjerujem da će mnogima to biti važnije od činjenice da po 3D performansama nije najbrža (iako je u samom vrhu!). Mnogi u redakciji su zaslinili za ovom karticom, srećom uskoro će se ugodno udomiti kod nekih od nas uključujući urednika i mene... ◂

[illegible]

PROIZVOĐAČ	Matrox
USTUPIO	Info gama, tel. 01/309 83 02
CIJENA	2051 kn
Hacker Club	**1785 kn**
ZA	• dva izlaza
PROTIV	• -
DOJAM	za 'power-usere'.

REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99, NA RAČUNALU CELERONA 466 MHZ SA 128 MB MEMORIJE I ASUS P2B (REV. 1010) MATIČNOM PLOČOM.

	REF.: G400, 16 MB SGRAM (CELERON 400A)	TEST: G400, 32 MB SGRAM, DUAL HEAD
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3054	3321
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	3048	3277
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	119,36	143,62
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	26,6	30,7
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	25,1	27,9

Logitech (čitaj: Lođitek) i povrat sile...

Logitech Wingman Force

PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	Kim Computers (01/3886-473)
CIJENA	-
ZA	•jaki ff efekti, preciznost, gumeni gumbi
PROTIV	• visina palice uvetuje neprirodan položaj ruke koji umara
DOJAM	Jedina alternativa MS Sidewinderu HH!

U prošlom smo Hackeru opisali tri joysticka iz Logitechove Wingman serije. Krunu cijelog niza Logitechovih paličnih igraćih pomagala čini Wingman Force, force feedback igraća palica koju vam danas predstavljamo.

Već na prvi pogled osvaja svojom masivnošću, jedino će neki možda imati problema pronaći mjesto na stolu za nju. Nazvati ovaj uređaj samo igraćom palicom bilo bi netočno, napravljen je tako da optimalnu iskoristivost postižete ako na njem uposlite obje ruke. S jednom ćete kontrolirati samu palicu, njezina četiri gumba te osmosmjerni har kontroler. Zanimljivo je spomenuti da su svi gumbi gumeni, što je daleko ugodnije od plastike koju preferiraju ostali proizvođači, pa vam prst neće nikada skliznuti s njih u gužvi. Ipak, da ne bi bili savršeni, pobrinuo se dio tima koji je dizajnirao dubinu njihovog hoda. Naime, on je iznimno kratak pa ponekad ne znate jeste li ili niste stisnuli gumb. Ovaj problem najviše se osjeti na onim dvama gumbima na palici pokraj hat kontrolera. Sljedećih 5 gumba smješteno je na lijevom dijelu kontrolera, a raspoređeni su tako da ih i uz minimalna pomicanja ruke možete stiskati pomoću srednjih prstiju. Lijevi palac bit će zaposlen na izvrsno smještenoj kontroli potiska koja je također gumena. Kod žestoke uporabe FF efekata i kod vaših naglih manevara joystick klizi po stolu jer stoji samo na gumenim nožicama koje ne prijanjaju čvrsto za stol. Rješenje za ovo je čišćenje nožica i površine na kojoj držite joystick kako bi se osiguralo dovoljno trenje da ne dođe do proklizavanje. Za dočaravanje FF efekata Logitechov Wingman Force rabi I-Force tehnologiju. Ista je radila bez greške u svim iskušanim igrama s podrškom za FF. Joystick zna biti prilično nasilan ako pojačate pretjerano FF efekte. Vjerujem da će se ovo mnogima svidjeti jer će manevriranje u igrama zahtijevati pravu borbu s palicom, ali i igranje učiniti znatno težim. Kao i ostale FF modele, i ovaj morate priključiti na struju. Uređaj je moguće spojiti na računalo klasičnim putem preko gameporta ili putem USB-a. Instalacija preko USB-a je ugodnija. Za svaku je pohvalu softver koji dolazi uz Wingman seriju joysticka. Profiler vam omogućava dodjeljivanje posebnih setova funkcija po gumbima za svaku igru, a te je postave potom moguće mijenjati jednim klikom miša. Iste je moguće skinuti i s Interneta, gdje se pojavljuju profili za nove igre kako one dolaze na tržište! ◂



Testirali smo trenutačno najbrži CD/DVD čitač na tržištu!

NEC Multispin 8x DVD

PROIZVOĐAČ	NEC
USTUPIO	HG-Spot (tel. 6637-666)
CIJENA	NAZVATI
ZA	•brzina, digitalni audioizlaz, robusnost
PROTIV	•spora audioekstrakcija
DOJAM	Najbrži DVD čitač koji trenutačno možete kupiti

Predstavivši u prošlom broju Pioneerov najnoviji DVD čitač kao čudo tehnologije, novu stubu u razvoju čitanja optičkih medija, nije nam ni na kraj pameti bilo da će nam već za mjesec dana na testiranje stići novi, još brži uređaj. Riječ je o NEC-ovom CD/DVD čitaču, deklarirane 8x/40x vršne brzine.

Od klasičnog izgleda 5,25'' optičkog čitača NEC-ov odstupa već na prvi pogled zahvaljujući građi koja daje dojam da je riječ o iznimno kvalitetnom uređaju. Prednja je strana jednostavna, ali praktično dizajnirana. Tu je izlaz za slušalice, potenciometar za glasnoću u istima, tipka za izbacivanje ladice, narančasta žaruljica koja treperi dok uređaj čita podatke. Tu je i rupica koja služi otvaranju ladice kad nije uključeno napajanje uređaja. Uređaj je napravljen po IDE/ATAPI (PIO model 4, Ultra ATA/33) specifikacijama, što je jamstvo vrhunske kompatibilnosti. Sa stražnje strane nalazimo i digitalni i analogni audioizlaz. Od samoga početka rada, ovaj nas je uređaj oduševio svojim performansama. Očigledan je značajan pomak u brzini čitanja podataka, posebice kod čitanja CD-ROM medija, gdje uređaj



apsolutno briljira. Deklarirana brzina od 40x samo je mrvicu viša od ostvarene na testu (39,8x) što je prava rijetkost među CD čitačima. Ovaj ćete uređaj u cijelosti iskoristiti tek kad ga počnete rabiti za čitanje DVD-a koji sadrže računalne podatke, gdje, kako tvrde proizvođači, postiže brzine prijenosa do nevjerojatnih 10800 kb/s! Inače, mehanizam izbacivanja ladice i motora je neobično tih. Pa ipak, tijekom višednevnog rada, naišli smo i na neke zamjerke. Naime, uređaj malo šepa kad je u pitanju audioekstrakcija sa svojim 4 do 6x brzinskim kopiranjem glazbe na tvrdi disk. Također, rabite li oštećen ili zamazan CD medij, brzina čitanja će poprilično pasti. Kod reprodukcije DVD filmova uređaj briljira. Iznimno brzo učitava izbornike prenoseći vas na određene dijelove filma gotovo instantno. Planirate li nadograditi računalo bržim CD/DVD čitačem, uzmite u obzir i NEC-ov model koji briljira s DVD-ima, a s CD-ima radi poput klasičnog 40x CD čitača. ◂

I površni poznavatelji tehničkih noviteta, zacijelo su već čuli za **NEC**, megakorporaciju koja, osim optičkih čitača, proizvodi i monitore, projektore, memoriju, mobilne telefone...

REZULTATI TESTIRANJA:

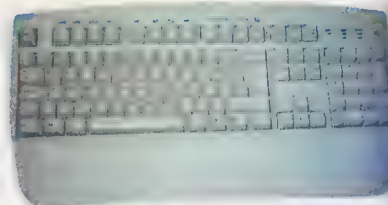
REZULTATI SU OSTVARENI POMOCU PROGRAMA CD SPEED I WINDAC 1.49 .

	Referentni: PIONEER 103S (6x/32x)	Testirani:
Prijenos podataka MAX	33,53x [5030 kb/s]	39,80x [5970 kb/s]
Prijenos podataka MIN	15,51x [2327 kb/s]	17,81x [2671 kb/s]
Prijenos podataka PROSJEK	25,53x [3830 kb/s]	29,46x [4419 kb/s]
Audio Ekstrakcija	10-12x [1500-1800 kb/s]	4-6,2x [600-930 kb/s]
Vrijeme traženja podataka (nasumce / određeno [ms]	82 / 125	90/157

BRZINA NEC 8x DVD ČITAČA IZNOSI 108 % REFERENTNOGA PIONEER 6X DVD ČITAČA.

I ovaj mjesec biramo najoptimalniju konfiguraciju za igrače

KONFIGURACIJA MJESECA
KIM Celeron 400



Ovaj smo mjesec zatražili od dobavljača računalnih dijelova nešto jače računalo unutar srednje klase koje nije skuplje od 10 000 kn. Već na prvi pogled bilo je vidljivo da se ni na čemu nije štedjelo!

Prvo nam u oči uvijek upada kućište. Konfiguracija koju nam je složio KIM Computers je u elegantnom, ali pomalo neobičnom kućištu. Riječ je o klasičnom ATX MIDI toweru modularne konstrukcije(moguće je skinuti samo određenu stranu kućišta radi lakšeg pristupa komponentama) koje ima tri mjesta za 5.25'' uređaje, a samo jedno za 3.5'' uređaj pa ćete, želite li konfiguraciju nadograditi, primjerice, ZIP driveom, biti osuđeni na eksterni model. Razgledavši računalo izvana, slijedi zabavniji dio, istraživanje njegove unutrašnjosti. Temelj odličnog računala je vrhunska matična ploča, a kod testirane konfiguracije uistinu nije bilo kompromisa. Asusov najnoviji vrhunski model P3B-F itekako dobro obavlja svoju dužnost. Riječ je o usavršenom modelu iznimno popularne P2B serije matičnih ploča zanimljivih mogućnosti. Glavna prednost nad starim Asus pločama je Jumper-Free BIOS. Osim što sada možete bez otvaranja računala podešavati brzinu procesora, frekvenciju sabirnice i množitelj, moguće je odabrati i neki od brojnih alternativnih Wake-Up, ili Power Up načina (modem, mreža, tipkovnica...). Naime, ploču odlikuje još jedna zanimljiva mogućnost - Suspend To RAM opcija. U S-T-R modu računalo troši samo 5W, a do potpune spremnosti za rad (podignut ▸



Novi čip nekad ultrapoznatog S3-a...

Diamond Stealth III S540

PROIZVOĐAČ	Diamond Multimedia
USTUPIO	Autronic (tel. 6171-044)
CIJENA	766 kn
Hacker Club	**690 kn**
ZA	• cijena, memorija, S3TC
PROTIV	• ništa, s obzirom na cijenu
DOJAM	Kvalitetna grafička kartica srednje klase s mnogo memorije i kompresijom tekstura koja se očekuje u novim popularnim igrama, primjerice Unreal Tournament

Na testiranje nam je konačno stigao i na našem tržištu novi S3 Savage 4 Pro čip. Riječ je o Diamondovoj Stealth kartici u trećoj inkarnaciji. Znači li ovaj čip konačno stupanje S3-a u arenu s velikim igračima kalibra nVidie i 3Dfx-a, ili ćemo ipak morati pričekati Savage 2000?



Kartice temeljene na Savage4 procesoru zamišljene su da budu po performansama konkurentne TNT2 i Voodoo 3 temeljenima, ali i jeftinije. Na kartici nalazimo obilnih 32 MB SDRAM-a. Memorija joj kucka na 143 MHz, kao kod Voodoo 3 2000, a sam grafički procesor na nešto skromnijih 125 MHz, kao kod TNT2. Overclockiranje preporučujemo samo hrabrijima jer se za stabilnu radnu temperaturu kartice brine samo pasivni hladnjak na grafičkom procesoru. Pretpostavka je da ćete je rabiti u igrama gdje, iako ne briljira (čitaj: nešto je lošija od TNT2 i Voodoo 3), pokazuje solidne performanse. Lepeza akceleriranih 3D funkcija je uistinu široka, od pune podrške za Direct3D te Open GL putem ICD drivera preko anizotropnog filtriranja i stencil buffera do kompresije tekstura – važne nove funkcije čije vrijeme tek dolazi! Naravno, sve to radi kako spada i u 16 i u 32 bpp, no napominjemo - nakon prebacivanja u 32 bpp renderiranje očekujete cca 30% niže performanse!!! Uz karticu dolaze standardni Diamond-poboljšani driveri s popularnim desktop-management InControl alatima. Od igrica bundliran je Need For Speed 3, za čije 3d akcelerirano igranje morate imati modem da biste skinuli odgovarajuću zakrpu (što je trivijalno zahvaljujući Auto-update programčiću razvijenom u Electronic Artsu). Pohvalno je što je uz karticu bundliran i Softverski DVD player (temljen na ZORAN Soft DVD Engineu) koji rabi neke funkcije Savage4 čipa koje bi trebale poboljšati reprodukciju DVD-a. Začudo, upravo je suprotno, DVD reprodukcija radi bolje bez te hardverske pripomoći. Inače, kvaliteta slike prilično je lošija od one koju smo postigli Matrox G400 DVD playerom, baš kao i performanse! Također, DVD player ne radi «iz kutije», nego je potrebno instalirati zakrpu za drivere s **www.diamondmm.com** . Sve u svemu, kad instalirate nove drivere, kartica korektno radi i pruža popriličnu uživanciju pri igranju zahtjevnih 3D igri. Za uživanje u mogućnostima zasada na tržištu kompresije tekstura Diamondovci su na CD ubacili i S3-ov DEMO programčić S3 Savage Island. ◂

OBJE KARTICE TESTIRANE NA:

PENTIUM 3 450 MHz, 128 MB PC 100, ASUS P2B, NEC 8X DVD ROM

3D MARK1024x768	ASUS V3800 MAGIC 32 MB	DIAMOND STEALTH III S540
16 BPP	2189	3046
32 BPP	2029	2242

PROIZVOĐAČ	Razni
USTUPIO	KIM Computers (01/3886-473)
CIJENA	9700 kn
ZA	• omjer performanse/cijena
PROTIV	• -
DOJAM	Lijepo zaokružena konfiguracija više klase

sustav i potrebni programi) treba mu 6-7 sekundi. Dodatna odlika ove matične ploče su četiri utora za memoriju, što znači maksimalnih 1 GB memorije. Jedini je problem što je memorija trenutačno vrlo skupa, tako da 64 MB ugrađenih u ovu konfiguraciju predstavlja prije svega zdrav razum. Računalo pogoni trenutačni Best Buy u svijetu procesora, Celeron 400. Tvrdi disk možda nije s liste vrhunskih, no na testu se sasvim pristojno ponašao i zadovoljio brzinom. Fujitsuovih 6,4 GB možda neće svakome biti dovoljno, no prosječnom korisniku sigurno hoće! Svidio nam se iznimno tih rad ovog diska. Za grafiku je odabrana Asusova V3800 TVR kartica, TNT2 temeljena kartica s naprednim video I/O mogućnostima. Od prvog susreta s Asusovim TNT2 karticama pa do sada Asus je izdao nekoliko novih paketa drivera, a s najsvježijom verzijom kartica se znatno bolje ponašala nego na prijašnjem testiranju. Sve igre (NFS 4 , Expendable, Drakan...) su radile, i to brzo. Nisu za zanemariti ni bundlirane igre koje dolaze uz V3800 – Extreme G2 i Turok 2. Quake 3 Arenu bio je pravi užitak igrati u 1024x768x32bpp. Za povezanost s ostatkom svijeta pobrinut će se Motorola interni V90 modem. Od bitnijih stvari odlikuju ga voice mogućnosti i prosječna brzina spajanja od 48000 bps. (077100000) Za zvuk će se pobrinuti SB128 Pci kartica, 3D zvučna kartica više klase koja podržava EAX 3D zvuk i spaja se na 4 zvučnika. Uz računalo smo dobili i prilično neobičnu tipkovnicu. UNIKEY Multimedia model krije u sebi zanimljive mogućnosti i ugodno tipkanje za cijenu najobičnije tipkovnice. Naime, od ostalih se tipkovnica razlikuje po jednoj tipki, 'EZ'. Stisnuvši je, funkcijske tipke F1-F12 dobit će druge funkcije. F1-F4 su programabilne i možete im dodijeliti bilo koju zadaću izvršivu iz komandne linije, npr. za gašenje računala: *C:\WINDOWS\RUNDLL32.EXEuser, exitwindows.* F5-F8 služe za upravljanje audio CD-om u CD pogonu. F9-F11 služe, redom, za stišavanje, mute i pojačavanje zvuka, dok je F12 rezerviran za stavljanje računala u hibernacijski Standby mod. Sve ovo vrlo dobro radi u praksi! Uz tipkovnicu dobivate i plastičnu nadogradnju koja će poslužiti za odmaranje vaših dlanova. Dodatna odlika Unikey tipkovnica je što su iznimno ugodne za tipkanje. Unikeyevu tipkovnicu (cca 80 kn) rabim već otprilike godinu i pol... Za zvuk se brinu Genius zvučnici. Primjetit ćete sličnost s Labtecovim temeljnim modelima opisanim u ovom broju, a sličan im je i zvuk. Nisu loši, ali nisu za glasno slušanje! Predlažemo da dokupite još jedan par za doživljaj 3D zvuka koji vam omogućava Sb128 zvučna kartica. U cijenu od 9700 kn uključen je, dakako, i monitor. Riječ je o Viewsonicovom 17' E70 modelu maksimalne rezolucije 1280x1024 (60 Hz), a optimalne radne 1024x768 (85 Hz). Viewsonic je poznat po tome što je prvi imao monitore koji su bili u stanju prikazati rezoluciju 2048x1536. ◂

REZULTATI TESTIRANJA:

* CELERON 466, 128 MB, 10,1 GB 7200 IBM, G400 MAX, NEC 8X DVD
** CELERON 400, 64 MB, 6,4 GB, RIVA TNT2, NEC 8X DVD

	REFERENTNA*	TESTIRANA**
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	2952
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3277	2877
BRZINA TVRDOG DISKA (PISANJE/ČITANJE) [MB/S]	0,8 / 5,6	0,7 / 4,8
CD/DVD CITAC (MAX./PROSJ./MIN.) [KB/S]	5030 / 4419 / 2327 KB/S	5021 / 4501 / 2024 KB/S
BRZINA PROCESORA [CPU MARKA]	4111	3572

Izvrstan ink-jet pisač

LEXMARK 3200 kolor jet pisač

PROIZVOĐAČ	lexmark
USTUPIO	Combis (tel. 3651-205)
CIJENA	1236 kn
ZA	• cijena, izgled, tih rad kvaliteta ispisa.
PROTIV	• -
DOJAM	Izvrstan ink-jet pisač. Obvezno ga uvrstite na popis užih kandidata kupujete li pisač za kuću ili ured!

Ink-jet pisači se, zajedno s ostatkom računalnog svijeta, razvijaju nevjerojatnom brzinom. Novi modeli, osim niže cijene, donose vrhunsku, gotovo fotografsku kvalitetu. Najveći uzlet su doživjeli ink-jet pisači. Što nam novo nudi Lexmark 3200?

Na prvi pogled u oči upada vrlo upadljiv dizajn pisača. Nema sumnje, rabili ga kod kuće ili u uredu, služit će za ispis, ali biti i ukras vašeg radnog prostora. Na računalo se spaja klasičnim načinom, preko paralelnog porta. Ispravljač struje dolazi u obliku klasične 'cigle na žici', no kabel za napajanje je duži nego kod ostalih pisača, tako da ga bez ikakvog problema možete skriti pod stol, daleko od pogleda. Instalacija drivera je krajnje jednostavna i ne bi smjela predstavljati prepreku čak ni apsolutnom početniku. Ako stvar negdje i zapne, pomoći će vam ilustrirane upute za instalaciju na hrvatskom jeziku koje vas kroz proces stavljanja pisača u pogon vode korak po korak. Standardno, pisač dolazi s normalnom CB/BOJA glavom za pisanje. Odijeljeni su spremnici crne boje i CMY(cyan, magenta, yellow) boja radi manjih troškova održavanja. Trenutačno stanje tinte lako je nadgledati iz pogonskog programa pisača. Tehnologija printanja je ink-jet, no malo modificirana – 'precision thermal inkjet'. Ta tehnologija u određenoj mjeri sprječava razlijevanje boje po papiru kada je glava pisača štrcne, što na kraju rezultira preciznijim otiskom. Kvaliteta otiska na običnom papiru je izvrsna. Crna boja je dovoljno crna, a bridovi slova oštri. Ispis je brz, a pisač je, što će mnogima biti značajno, izrazito tih. Ako kvaliteta koju pisač postiže na običnom papiru nije zadovoljavajuća, moguće je poslužiti se specijalno tretiranim dorađenim papirom, npr. glossy. Maksimalna razlučivost je 1200x1200 točkica po inču. Ako pak želite vrhunsku beskompromisnu kvalitetu, moguće je dokupiti specijalnu photo-tintu koja omogućava šestobojan ispis i njegovu fotografsku kvalitetu (313 kn+PDV). Brzina ispisa je zadovoljavajuća za kućne i manje uredske potrebe. Ako ispisujete samo tekst, brzina će ići do 10 stranica u minuti, a tekst + elementi u boji maksimalno 5 stranica u min. Naravno, u praksi će vrijeme ispisa uvelike ovisiti o elementima od kojih je materijal za ispis izgrađen. Uz pisač ćete dobiti Corel Print House Magic CD, te paket papira koji vam omogućava testiranje potencijala ovog pisača. ◂



TKO JE LEXMARK

Sigurno ste čuli za Lexmark pisače. Kompanija Lexmark je jedan od vodećih proizvođača pisača u svijetu, nastala 1991. nakon uspješnog odvajanja od IBM-a. Kompanija je isključivo orijentirana na proizvodnju pisača. Trenutačno zapošljava 8000 ljudi, uključujući 1000 softverskih inženjera. Diljem svijeta ima 8 tvornica i prodaje svoje proizvode u više od 30 zemalja. Prema istraživanju BusinessWeeka, prošle je godine Lexmark prema financijskim pokazateljima bio uvršten među deset najboljih svjetskih informatičkih kompanija.

Dual Celeron u akciji...

ABIT BP6

PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	
CIJENA	
ZA	• 2 procesora, 2 IDE kontrolera, ATA66, soft overclocking.
PROTIV	• slaba iskoristivost dvaju procesora na konvencionalnom softveru.
DOJAM	Od Abita nismo očekivali ništa manje od odličnog. "Cutting edge" tehnologija.

Abit se i na domaćem tržištu uspio nametnuti kao jedan od najboljih, ako ne i najbolji proizvođač matičnih ploča. Prvi je uveo mogućnost overclockiranja bez prtljanja po unutrašnjosti računala, i to na način da ste frekvenciju sabirnice i multiplikator iste za brzinu procesora mogli podešavati u BIOSu, što je sada standard. Uvijek na čelu kad je o uvođenju tehnoloških novotarija riječ, Abit nas ni ovaj put nije razočarao...

Iza imena ABIT BP6 krije se dvoprocesorska Celeron PGA370 ploča. Lako je zaključiti da je zbog toga Abit pobrao simpatije računalnog puka – usprotivio se Intelovu monopolizmu na tržištu procesora. Naime, upareni Celeroni daju zanemarivo manje performanse od barem dvostruko skupljih 'naprednijih' procesora (Pentium 2, P3 Xeon...), što predstavlja jeftinu alternativu onima koji mogu iskoristiti prednosti višeprocesorskog rada. Imajte na umu da oba procesora moraju raditi na istom taktu! Osim što je jedinstvena po mogućnosti rada sa dvama Socket 370 Celeronima, ova ploča nudi mogućnost rada čak s 8 IDE jedinica za pohranu podataka! To joj omogućava High Point HPT 366 ATA/66 kontroler koji će kontrolirati dodatne četiri IDE jedinice, pored osnovnog ATA/33 ide kontrolera integriranog u ploču, što se u praksi pokazalo vrlo iskoristivim. Ako vam ne trebaju višeprocesorske mogućnosti, a htjeli biste imati mogućnost rada s 8 IDE diskova, preporučujemo vam Abit Be6 ploču koja se razlikuje od BP6 po tome što ima samo jedan utor za procesor, i to Slot 1. ◂



LEXMARK





DRAGI ČITATELJI,
ZA POČETAK BIH VAM
PREPORUČIO KUPNJU
NAJMANJEG LEXMARKOVOG
COLOR JET PRINTERA 1100,
PO CIJENI OD SAMO 732 Kn!
(PDV UKLJUČEN)!
(POKLON UKLJUČEN)!

COMBIS, Baštijanova 52 a,
10 000 Zagreb
tel: 01 / 3651 205



HELP LINE

S.O.S

Tek se stišala bura oko recenzije Tiberian Suna, a vi ste nas već počeli obasipati pitanjima vezanim uz tu igru. Uskoro ćemo se pozabaviti i tim pitanjem, no do tada moramo riješiti tekuća pitanja i još jednom riješiti nekoliko vaših dilema oko avantura koje vas, čini se, najviše zaokupljaju.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: **SOS**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

LEISURE SUIT LARRY 7

Molim pomoć za igru Leisure Suit Larry 7. Kako se riješiti psa u strojarnici? Kako zavesti Captain Thygh?

Unaprijed hvala, Vanja

Kad dođeš do psa, izađi iz prostorije u kojoj je on. Vidjet ćeš kontrolnu kutiju (control box) ispod pojasa za spašavanje (life preserver). Uzmi odvijač i skini poklopac. U kutiji su dva osigurača. Uzmi žicu i omotaj je oko osigurača. Vrati se ljestvama gore i pričekaj da proradi razglas. Jedra će se podignuti. Da bi zaveo kapetanicu, moraš pobijediti u svim disciplinama na turniru.

HEXEN 2

Došao sam u Egipat i zapeo. Ne mogu pronaći veliku kraljevsku krunu, a malu sam pronašao i stavio je na postolje. Molim vas, pomozite.

Edi Kovačić

U sobi s meduzom i zvijezdama je prozor kroz koji moraš skočiti da bi došao do sobe s krunom. Do sobe s meduzom ćeš doći ako iz sobe s bazenom u sredini izađeš na izlaz koji se nalazi nasuprot hodniku iz kojeg ćeš doći u tu sobu.

FULL THROTTLE

Ne znam što napraviti kada u tvornici iz sefa uzmem karticu za otključavanje vrata. Znam da će se desna otvoriti no ne znam što dalje.

Iz sefa moraš uzeti karticu i traku. Nakon toga idi desno. Karticom otvori vrata i uđi unutra. Na projektoru povuci lijevu ručicu jedanput i desnu dvaput. Izađi iz prostorije i idi kroz srednja vrata. Fotografije iskoristi na stalku.

Kako ući u stadion i kupiti autić na daljinsko upravljanje?

Autić nije potrebno kupiti, samo se poigraj s njim dok se ne istroši baterija. Nakon toga pogledaj majice koje se nalaze iza prodavača, a kad se okrene, uzmi zeca. Vrati se do motora i idi do skrovišta Vulturesa (gornji put na ekranu). Pusti zeca preko miniranog polja. Kad eksplodira, uzmi bateriju. Vrati se do štanda, stavi bateriju u autić i odvezi ga jedan ekran gore pa iza rešetaka. Kad prodavač ode, uzmi kutiju punu zečeva i pomoću njih prođi minsko polje.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Zapela sam na prvom CD-u, drugi nivo. Uspjela sam pridobiti Hagginsa i Billa za svoju posadu, imam brod na kojem je Elaine i mapu, ali nikako ne mogu pridobiti trećeg brijača za posadu jer u borbi pištoljima uvijek izgubim. Kako ga srediti?

Anamarija



Kad izazoveš trećeg gusara (Edwarda Van Halgena), kod odabira oružja odaberi banjo. Moraš pratiti kako Edward svira i to ponavaljati za njim. Nakon nekoliko puta, on će početi svirati kao lud. Uzmi pištolj iz kutije, udalji se nekoliko metara od Edwarda i pukni u banjo na kojem svira.

TIBERIAN SUN

Nalazim se na sedmoj misiji s GDI-em. Imam vozača, snajperisticu i commandosa i moram spasiti tipa iz bolnice. Problemi nastupaju kad dođem pred svu onu silu lasera i ograda, jer tamo obavezno izgubim nekoga i piše mission failed. Kako da to prođem?

Saša Đ.

Pokušaj ići zaobilaznim putem, nemoj ići izravno na lasere. Malo istraži po mapi i naći ćeš jednostavniji i sigurniji put izvan njihova dometa.



GRIM FANDANGO

U trećoj sam godini i ne mogu prijeći ona dva sidra, ne mogu ih zakvačiti.Brod sam pomakao desno, spustio desno sidro, podigao lijevo. Unaprijed hvala.

Trebaš prići prozoru i pomoću kose zakvačiti sidra. Nakon toga podigni desno sidro, brod će se prepoloviti.



THIEF: THE DARK PROJECT

Zapeo sam pri kraju drugog nivoa. Locirao sam Cuttyja i oslobodio ga iz kontrolne sobe, ali mi on pobjegne. Trebam li se riješiti svih stražara i trčati za njim ili nešto drugo?

Nikola Serdarevic

S Cuttyem trebaš razgovarati, on će ti reći za planove koji se nalaze u sefu. Moraš pronaći časničku kancelariju u kojoj je sef i uzeti planove.



DOLBY DIGITAL 5.1 ILI MOŽDA 4.0?

? Ideja je sljedeća: preskočiti kupovinu samostalnog Dolby Digital 5.1 dekodera (oko 8000 kn) na koji bi trebalo priključiti zvučnike, a pomoću [illegible]

[illegible]

! Upravo dok ovo čitaš sprema se nova inačica upravljačkih programa za Live! seriju kartica koja će omogućavati upravo to što navodiš. Iako ti se možda čini jednostavnim, nije ni najmanje. Ono što ti čuješ kao Stereo zapravo je Dolby Digital 5.1 downmixan na 4- kanalski Dolby Pro Logic. Dotičnu operaciju radi isti čip koji dekomprimira Mpeg-2 videozapis na tvojoj Encore Dxr3 kartici. Taj proces je prilično zahtjevan, no programeri iz Creativea obećavaju da je Downmixing sa DD 5.1 na DD 4.1 itekako moguć uporabom moćnog EMU101K čipa na Live! kartici. Znači, strpiš li se još malo, tvoj će problem biti riješen novom inačicom drivera za tvoj SB Live! Do tada ti preporučujemo izlet na www.sblive.com ,gdje je za download raspoloživ najnoviji komplet upravljačkih programa za SB Live pod imenom Liveware 2.1.



BEZ PANIKE

Multimedija, hardware te grafičke i zvučne kartice glavna su preokupacija vaših igraćih života ovaj mjesec. Uz poplavu novog hardwarea na tržištu te stačni zamah PC tehnologije, sigurni smo da naša rubrika Bez Panike neće još dugo izgubiti na popularnosti.

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("BEZ PANIKE") Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Startup slika

? **Zapravo, imam pitanje, a ne problem, ali se svejedno nadam da ćete mi na nj odgovoriti. Kad mi se Windows98 učitava, pokaže se ona slika windowsa i ona traka ispod koja se vrti i pokazuje da se učitava. Ja bih tu sliku promijenuo ali ne znam kako!?**

DAVOR, ZAGREB

! Ništa lakše. Slika koju vidiš pri učitavanju operativnog sustava je najobičnija .bmp datoteka. Zove se logo.sys i nalazi se u C:\Windows direktoriju. Da bi je modificirao, trebaš je duplicirati te preimenovati u nešto.bmp. Potom je otvori u nekom programu za obradu slika, kakav je npr. Paint Shop ili Photoshop. Nakon završenih promjena jednostavno je snimi ponovno u Windows direktorij pod imenom logo.sys (preko stare datoteke) Moguće je na start-up staviti i neku potpuno desetu sliku. Uvjeti koje neka slika mora zadovoljavati da bi je gledao pri svakom učitavanju Windowsa su: mora biti .bmp formata, i to dimenzija 320x400 , mora se nalaziti u c:\Windows direktoriju, i mora se zvati logo.sys. Također, moguće je promijeniti i slike pri Shutdownu Windowsa na isti način (zovu se logow.sys i logos.sys, a također se nalaze u C:\Windows direktoriju).

PC-kućno kino

? **Želio bih pohvaliti rubriku i pitati sljedeće. Prije 2 i pol tjedna kupio sam Creativeov DVD paket (DVD 6x i DXr3) te sada namjeravam kupiti drugo ozvučenje i zvučnu karticu jer su mi trenutačni dosta neprikladni (ESS 1868 i Philips 3d Active Speaker system). Razmišljao sam o kupnji ovih komponenti: Creative Labs PC-Works 4 Point surround te Creative SB Live! PCI. Želio bih vaše mišljenje o navedenom DVD paketu i o komponentama koje namjeravam kupiti.**
P.S.
Biste li mi preporučili zvučnike Boston Acousticsa ili Cambridge Soundworksa ?

Vjerni online i "offline" čitatelj, Željko Barčan

! U svakom slučaju, navedene komponenete će produbiti doživljaj, kako gledanja filmova, tako i igranja igrica i slušanja glazbe, a evo našeg dodatka na sve to... Kao prvo, razmisli treba li ti potpuna verzija SB Live! zvučne kartice. Vjerujem da bi ti SB Live! Value bolje odgovarao omjerom cijena/performanse. Value verziji nedostaje daughterboard kartica koja omogućava digitalni ulaz/izlaz zvuka u računalo, konektori su joj nešto lošije kvalitete, a i bundlirani programi uz karticu su prilično slabiji. No, razmisli što ti od svega toga treba. Od digitalnog izlaza nemaš koristi, osim toga, već imaš digitalni SP-DIF izlaz kojim možeš digitalno spojiti višekanalsko pojačalo/dekoder kućnog kina za zvuk koji podržavaju DVDi. Zvučnici koje navodiš na tržištu su dostupni pod novom oznakom FPS-1000. Predlažem ti da razmisliš prije kupnje, riječ je o kompletu s relativno slabašnim zvukom u usporedbi s konkurentima. Nažalost, trenutačno su jedini 4-kanalski komplet na domaćem tržištu. I Boston Acoustics i Cambridge Soundworks proizvode vrhunske zvučnike, a predlažem ti još slušanje modela proizvođača Klipsch i Aztec Lansing te Labtec. Komplet koji si naveo da ćeš kupiti vrhunski će raditi, no kupnjom boljih zvučnika više ćeš iskoristiti zvučne potencijale zaista zvjerskog SB Live!-a .

Koja je bolja?

? **Pišem vam jer me zanima koja je od ovih zvučnih kartica bolja: Creative Labs Live! ili Diamond MX300 (Aureal Vortex 2). Na koju se od njih može priključiti CD-ROM (umjesto na matičnu).**

Hvala na odgovorima.
Jurica2@hotmail.com

! Svaka od navedenih kartica ima svojih prednosti, ali i mana. Creativova kartica podržava 3D akceleraciju unutar Eax-a, proširenja na Directsound3D, što je inferiorno API-u A3D 2.0 koji rabi Diamond MX300 i ostale kartice temeljene na Aureal Vortex čipu. No, daleko je raširenija i osigurana joj je budućnost što se tiče implementacije u igrama, koja je već sada na zavidnom nivou. Superiornost A3D-a po mogućnostima trajat će samo do konačne premijere EAX 2.0 API-a. I unutar redakcije smo podijeljeni: ja (Patrik), primjerice, imam SB Live!, dok se Rukavina kune u premoć svoga MX300. U svakom slučaju, obje kartice predstavljaju sam vrh zvuka koji možete kupiti bez zadiranja u ezoteriju rezerviranu za profesionalne korisnike sa specifičnim zahtjevima.

KINGPIN

? **Nedavno sam kupio igricu Kingpin i imam jedan problem. Problem je u tome što mi igrica jako šteka, a imam Celeron A 366 MHz, 128 RAM-a, Asus-ovu Rivu TNT 16 Mb, 8,4 Gb hard diska, 36x CD-rom,Creativ Labs SB16... U čemu je problem?**

Unaprijed hvala od Darka

! Pošto je konfiguracija koji si naveo i više nego dostatna za igranje Kingpina, za zaključiti je da su postavka unutar igre neispravno podešene. Da bi se koristilo 3D ubrzanje preko OpenGL-a, valja pod grafičkim postavima odabrati Default Open GL. Nakon ovoga igra bi morala raditi višestruko brže!

nVidia ili Matrox?

? **Bit ću vrlo kratak. Preporučujete li mi Asus Rivu TNT ili Matrox G400. Podržava li Matroksica DVD?**

Josip iz Splita

! Svi smo u uredništvu trenutačno zaluđeni novom G400, pa bismo ti, definitivno, nju preporučili kao bolji izbor. G400 podržava DVD dekompresiju, uz karticu se dobiva DVD reprodukcijski program, a kvaliteta DVD reprodukcije je bolja od ikoje kartice na tržištu (konkurira jedino ATI), i ekvivalentna je onoj kod posebnih Mpeg-2 dekompresijskih kartica. Planiraš li gledati DVD filmove na TV-u, svakako uzmi G400 sa Dual Head Display opcijom koju smo opisali u ovom Hackeru.

Jeftina zvučna

? **Potrebna mi je nova zvučna kartica, a ne mogu se odlučiti. Koji biste mi model preporučili a da mu cijena nije veća od 400 kn. Unaprijed hvala, Cola**

! Predlažemo ti odličan Creativeov model SB 128 PCI. Njegova trenutačna tržišna cijena je oko 250 kn (Info Gama – 234 kn). Podržava Eax, te ima izlaze za četiri zvučnika. Bolju karticu za taj novac sigurno nećeš naći!

Koju grafičku?

? **Pišem vam prvi put. Neću vam pisati da ste najbolji jer to kvari karakter. Imam jedno pitanje. Odlučio sam kupiti 3D karticu, koju biste mi vi preporučili za sljedeću konfiguraciju: Pentium 233 MMX sa 32 MB memorije? Mora vrtiti sve nove, igre, ali i biti prihvatljiva po cijeni.**

! Preporučujemo ti kupnju Voodoo 3 2000 kartice čija je cijena ispod 1000 kn, postoji u PCI i AGP inačici, i pokazuje izvrsne performanse u svim trenutačnim igrama.

SAVJET VIŠE

Championship Manager 3

CM 3, dugoočekivani nogometni manager, ima veliku publiku i kod nas, ali mnogi odustanu od njega zbog prilične složenosti i težine. No, sa samo malo znanja, moguće je vrlo uspješno igrati i završiti ovu igru!

PIŠE **Mislav Mataija**

TRANSFERI

Uspješno kupovanje i prodavanje igrača je, uz namještanje taktike, najvažniji dio igre. Da biste unaprijedili vaš klub i oporavili se od lošeg perioda, najbolji je lijek kupnja novih, mladih i talentiranih igrača. Ipak, ne očekujte uspjeh odmah, treba vremena za adaptaciju i razvoj novih igraćih akvizicija. Želite li održati uspjeh već razvijene momčadi, potrebno ju je stalno osvježavati novim igračima iako si ovdje možete dopustiti i češću kupnju slavnih imena i starijih, iskusnijih igrača. No, pod svaku cijenu izbjegnite "Canjugin sindrom" (grin), koji se manifestira kupnjom pretjerano skupih i starih igrača poput Mikulenasa ili Miure koji se nekim čudom u svojim sredinama još uvijek nisu dokazali, misleći da će se u vašem klubu od osrednjih trideseto-godišnjaka pretvoriti u poletne igrače i zvijezde momčadi. Također, kontraproduktivno je trošiti goleme svote na neku od najvećih nogometnih zvijezda, osim ne vodite li jedan od najvećih svjetskih klubova. U praksi, treba izbjegavati transfere koji iznose više od trećine, najviše polovice, dopuštene svote. Važno je napomenuti da ovdje, za razliku od prijašnjih CM-ova, nikad ne možete kupiti igrača za njegovu nominalnu vrijednost, osim ako nije na transfer listi, nego morate ponuditi nešto više, no ne idite predaleko jer se mnoge momčadi jednostavno ne žele odreći nekog igrača za bilo koju razumnu cijenu. Kod mladih igrača treba najviše gledati njihove osobine izražene u brojkama od jedan do dvadeset. Zbog dobrih osobina, isplati se uzeti i jeftinog igrača iz četvrte lige kojeg se njegova momčad želi riješiti. Nemojte misliti da vam je tako nešto ispod časti - kojim god klubom upravljali, to nije jedini, ali je najjeftiniji i najučinkovitiji način stvaranja zvijezda, naročito sklapanjem dugačkih ugovora na četiri, pet godina. Kod starijih igrača je nešto važniji prosječni rejting, iako ni kod njih ne treba zanemariti osobine. Vrlo je korisno kupovati igrače kojima istječe ugovor. Označite li u filtru za potragu "Contract: Expiring", dobit ćete listu igrača kojima uskoro istječe ugovor, a moguće ih je unaprijed angažirati bez plaćanja ikakve odštete, iako ćete im morati dati nešto veću "Signing on Fee" pri potpisivanju ugovora. Naravno, morat ćete pričekati da im isteknu ugovori prije negoli počnu igrati za vas. Ako neki igrač ne želi prijeći u vašu momčad ili ako još uvijek niste sigurni kojeg izabrati, najbolje ih je staviti na *shortlist*, gdje ćete moći mirno promatrati njihov napredak, a igra će vas automatski obavijestiti o važnijim događajima vezanim uz njih. Kad je o prodaji riječ, treba se po brzom postupku riješiti svih igrača starijih od 21 godine koji ne zadovoljavaju vaše kriterije, bilo lošim osobinama ili lošim rejtingom. Također, nemojte odbiti unosne ponude za nekog od vaših glavnih igrača, osim ako nije riječ o jednom od trojice najboljih u momčadi. Na kraju krajeva, jedina važna stvar kod ocjenjivanja kvalitete i forme igrača je njegov rejting - zašto ne biste prodali Ronalda ako ima slab rejting? Vaša je rezervna momčad često puna loših i mladih igrača koji ne zadovoljavaju kriterije. Najbolje je većinu njih jednostavno poslati na besplatan transfer, ako nisu pokazali neke znakove kvalitete do dvadesete godine, nikad i neće. Doista stare igrače na zalazu karijere (33 i više) ponekad vrijedi zadržati - ako je riječ o kapetanima momčadi ili ako su još uvijek u dobroj formi - ali čim počnu pokazivati znakove starenja, prodajte ih dok još možete dobiti bilo kakve novce za njih.



Kao što vidite, u prvoj sezoni s Tottenhamom kupio sam gomilu igrača, mahom mladih ili podcijenjenih, a mnogima od njih je za samo nekoliko mjeseci višestruko porasla vrijednost i od rezervi su postale prave zvijezde. Tipičan primjer je Murtazi Shelia, anonimac kojeg sam za sitnicu od 800 000 funti kupio iz niže lige, iako više nije bio u cvijetu mladosti, i on je potpuno neočekivano postao moj najbolji igrač i drugi u Premiershipu po prosječnom rejtingu.

POZOR KAKO PRONAĆI PRAVE IGRAČE

Prije nego što krenete u potragu, morate proučiti svoju momčad i odlučiti koje su vam pozicije najtanje. U filter pri potrazi unesite sve podatke. Sljedeći je korak postaviti filter za osobine igrača gdje treba, ovisno o kvaliteti vašeg kluba, postaviti brojčane zahtjeve za njih (ne zaboravite da filtere možete sačuvati i rabiti poslije) koji trebaju biti veći za najrelevantnije osobine. Ovo su relevantne osobine za određene pozicije (**masnim** slovima su označene najvažnije).

Golmani
Agility
Balance
Bravery
Handling
Positioning
Reflexes

Obrana
Anticipation
Bravery
Heading
Jumping
Marking
Positioning
Strength
Tackling
Teamwork
Work Rate

Vezni
Acceleration
Anticipation
Creativity
Dribbling
Off The Ball
Pace
Passing
Stamina
Teamwork
Technique

Napadači
Acceleration
Anticipation
Determination
Flair
Heading
Off The Ball
Shooting



U prvoj sam se sezoni riješio nekolicine igrača visoke cijene, ali slabe forme, što mi je dalo značajnu financijsku injekciju. Osim toga, pokazalo se da je većina ovih igrača u budućim klubovima igrala nezadovoljavajuće.

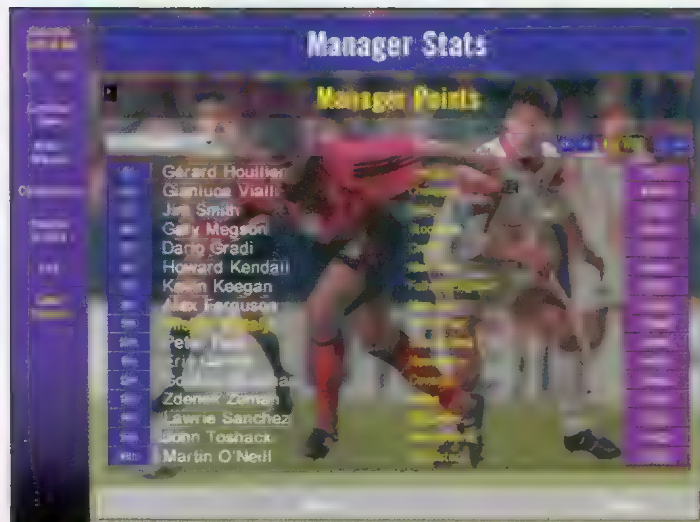
PREPORUČENI IGRAČI

Iako treba imati na umu da svaki igrač ne funkcionira jednako u svakoj sredini, generalno se mogu izdvojiti oni koji gotovo uvijek dobro igraju. Ne zaboravite da je za strane igrače važno da barem djelomice poznaju jezik zemlje u kojoj igrate, a ako ne znaju, morali bi imati visok Adaptability, inače će slabije igrati zbog lošije komunikacije sa suigračima i osobljem ili zbog neprilagođenosti načinu života vaše zemlje. Ipak, donosimo vam listu preporučenih igrača. Tu nećete naći velike zvijezde, svima je jasno da će oni dobro igrati ako ih možete platiti, nego mlađe ili jeftinije igrače koji pružaju mnogo za svoju cijenu. Neke od njih (označene s Bos ili Ctr) možete dobiti i besplatno zbog isteka ugovora u prve dvije sezone ili zbog odlaska iz kluba po Bosmanovu pravilu.

Murtazi Shelia SW/D LC	Seth Johnson DM LC Ctr
Danny Butterfield D R	Daniel Montenegro AM LC
Mark Nicholas D C	Kieron Dyer D/M RLC
Dean Richards D C Bos	Neil Lennon DM C Ctr
Brian McAllister D LC Ctr	Alan Johnston AM/F L Ctr
David May D C	Peter Lovenkrands AM/F LC
Gary Mason DM C	Francis Jeffers F C
Philip Mulryne AM RC Bos	Robbie Keane S C
Marek Citko AM/F RLC Bos	

REPUTACIJA

Ovo je jedna od konfuznijih stvari u igri. Mnogi od vas su pitali kako povisiti reputaciju svom menadžeru. Reputacija ovisi, naravno, o vašem uspjehu, ali on je relativan, ovisno o vašem klubu. Primjerice, ona će porasti u većoj mjeri ako protiv svih predviđanja s nekim od najlošijih klubova u ligi izbjegnete relegaciju, ili ako s nekim osrednjim klubom osvojite plasman u Europu, nego ako, primjerice, s Manchester Unitedom osvojite plasman u Kup UEFA. Važni su zahtjevi koje vam uprava postavi na početku sezone. Za povišenje reputacije morate ih ne samo ispuniti, nego postići i više od toga.



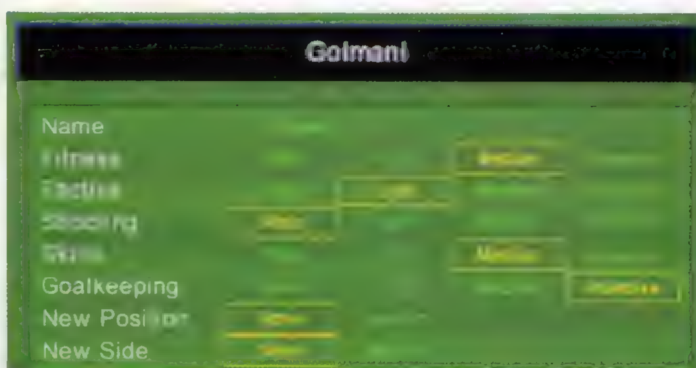
OSOBLJE

Iako se tako ne čini, i osoblje ima važan utjecaj na igru. Osim pomoćnog menadžera koji bi trebao biti glavna zvijezda vašeg osoblja (preporuka: **Roy Hodgson, Glenn Hoddle**) i po osobinama i po reputaciji, najvažniji su treneri, skauti i fizioterapeuti. Treneri su zaslužni za formu i kondiciju vaših igrača i moraju imati vrlo dobre osobine na svim poljima. Nekoliko preporuka za dobre trenere: **Bob Clayton, David Crompton, Glenn Strömberg**. Skauti su također od presudne važnosti jer upravo oni najčešće pronalaze buduće zvijezde. Preporuka: **Dean Gripton, Graham Rheade**. Treći, ali ne najmanje važni, su fizioterapeuti, o kojima ovisi kako će se brzo vaši igrači oporavljati od ozljeda. Preporuka: **Gerry Delahunt, Les Parry**. U CM 3 je moguće poslati skaute u određeni dio svijeta i reći im neka traže igrače. Najbolje je odrediti što šire područje, iako će tad potraga duže trajati. Ne zaboravite da različiti skauti daju različite rezultate iste potrage, tako da je najbolje ponavljati potrage s različitim skautima. Iako nije dobro slijepo im vjerovati, igrači koji dobiju četiri ili pet zvjezdica su gotovo uvijek kvalitetni.



TRENING

Da biste održali igrače u vrhunskoj formi, potrebno je dobro postaviti trening. Ne želite li se time zabrinjavati, možete sve prepustiti računalu, ali ako sami odredite trening, postići ćete bolje rezultate. Zbog treninga će se neke osobine igrača (označene žuto) poboljšavati, a neke (označene crveno) pogoršavati. Ove crvene je nemoguće izbjeći pa zato pripazite da požute one osobine koje tom igraču najviše trebaju. Osobno rabim četiri različite, prilično rigorozne metode treninga, ovisno o poziciji igrača, kao što se vidi na slikama. Budući da je ovo prilično zahtjevan trening, kondicija igrača (condition) će se smanjivati, što može predstavljati problem, no u mojoj momčadi to nije tako značajno jer je sastavljena uglavnom od mlađih igrača. Ne smijete zaboraviti postaviti različite trenere na različite zadatke, ovisno o njihovim karakteristikama. Primjerice, za treniranje golmana postaviti onog koji ima najbolju osobinu Coaching Goalkeepers.





Vezni

Name	[illegible]			
Fitness	None	Light	Medium	Intensive
Tactics	None	Light	Medium	Intensive
Shooting	None	Light	Medium	Intensive
Skills	None	Light	Medium	Intensive
Goalkeeping	None	Light	Medium	Intensive
New Position	None	Specific		
New Side	None	Specific		

Napadaci

Name				
Fitness				
Tactics				
Shooting				
Skills				
Goalkeeping				
New Position				
New Side				

▲ **TRENING**

TAKTIKE

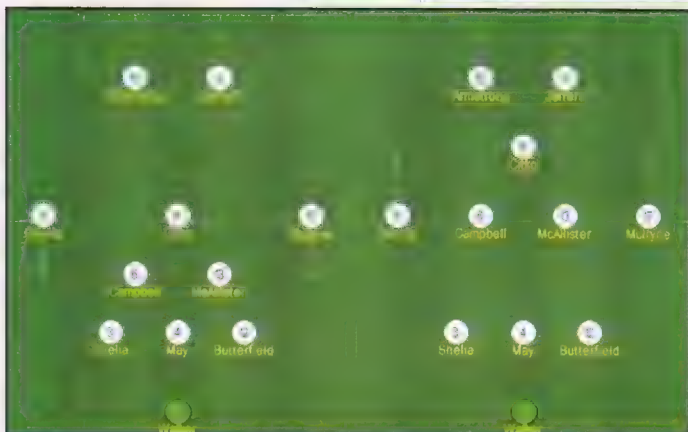
U CM 3, osim predodređenih formacija, možete stvoriti i vlastite. U ovo nećemo detaljno ulaziti, samo ćemo ukratko objasniti neke od najčešće rabljenih predodređenih formacija.



Ovdje imamo dvije varijante 5-3-2 formacije koje su u osnovi slične, samo što druga ima jednog isturenog veznog igrača. Za obje treba igrati sa stilom Passing, s tim da bi netko od veznih trebao imati Free Role. Za ovu formaciju vrijedi slično što i za 3-5-2, samo je nešto manje rizična.

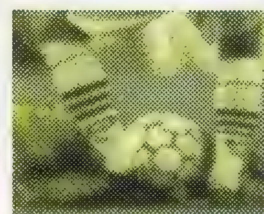


4-3-3 je prilično rizična formacija koju treba izbjegavati ako nemate tri prvoklasna napadača i ne želite se odreći nijednog. Treba igrati sa stilom Direct.



Formacija 3-5-2 je također relativno česta, ali kod slabijih momčadi bi je trebalo izbjegavati jer zahtijeva dobru individualnu kvalitetu. Na slici su obrambena i napadačka verzija. Kod obrambene je važno imati brze i prodorne vezne igrače da bi iz vrlo zgusnute obrane brzo prenijeli loptu u napad. Naročito važnu ulogu ima središnji vezni, koji bi trebao biti vaš najbolji igrač i imati Free Role uključen. Kod napadačke verzije biste trebali igrati s Passing stilom zbog lakšeg zadržavanja lopte, također pod uvjetom da imate dobre vezne igrače. Obrambeni igrači bi trebali imati dobar Heading jer će zbog njihove povučenosti u sredinu terena protivnici lakše ubacivati loptu.





Sweeper je jednak klasičnoj 5-3-2 formaciji, samo što je jedan igrač povučen iza obrambene linije. Nemojte igrati rabeći *offside trap*.



4-4-2 je definitivno najčešće rabljen sustav. Ako ste nesigurni kako postaviti taktiku, najbolje je rješenje klasični, obični 4-4-2, ili napadački s dva krila koja protrčavaju nešto dalje na bokovima ako imate nešto više povjerenja u svoju momčad i dva kvalitetna bočna igrača. Važno je da ti bočni igrači imaju dobre Pace i Crossing. Postoji i ultraobrambena verzija s dvojicom veznih povučena gotovo do obrane. Želite li igrati na taj način, što je preporučljivo samo za slabije momčadi, trebaju vam dva dobra napadača s dobrim Off The Ball i Anticipation karakteristikama jer ćete često morati igrati na duga dodavanja. Još jedna varijanta je i tzv. Diamond koji je zapravo isto što i napadački 4-4-2, ali s jednim isturenim i jednim povučenim veznim. To je korisno ako su vam vezni igrači mahom obrambeno (DM) ili napadački (AM) orijentirani, a ne čisti vezni (M).

Discworld Noir

Upozorenje! Ova je igra zapravo pravi humoristični roman (dobro, CRNOhumoristični, pa što?) i igrajući je po rješenju, a posebno igrajući je bez čitanja komentara i razgovora, užitak će biti mnogo manji. Ako i rabite rješenje, slobodno istražujte i stvari koje ovdje nisu spomenute jer ima mnogo zanimljivih detalja koji nisu važni za završavanje igre, ali će dopuniti priču i dobro vas nasmijati.

PIŠE **Berislav Jozić**

Prije nego krenemo, pojasnimo izraze rabljene u tekstu: "pogledati" znači načiniti klik desnim gumbom na neki objekt, sve druge akcije ("pretražiti", "pokupiti", "uporabiti", "razgovarati") zahtijevaju dvoklik na spomenuti objekt lijevim gumbom miša. Pri razgovoru, "općeniti razgovor" se odnosi na ikonu lica, a pitanje o određenoj temi znači da tijekom razgovora u bilježnici ili inventoriju pronađete spomenutu temu ili predmet i klikate na nju. "Usporediti mirise" znači uporabiti jedan miris (kao predmet) na drugomu - to je radnja koju ćete izvoditi vrlo rijetko, i to u kasnijim činovima igre. Idemo!

ČIN 1

Čim Carlotta ode, idite na dokove i razgovarajte s Mr. Scoplett (na brodu). Nakon "općenitog razgovora" upitajte ga o putnicima (Milka's Passengers), o brodu (The Milka) i o Mundyju. Na mapi ćete dobiti novu lokaciju - **Caffe Ankh** - idite ondje. Nemojte odmah ući unutra, nego idite u uličicu desno ispred ulaza i s kola pokupite "pajser". Potom uđite u kafić i razgovarajte s Nobbyjem (stražar koji sjedi za stolom u prvoj sobi). Nakon "općenitog razgovora" pitajte ga o Vimesu da biste dobili lokaciju **Pseudopolis Yard** na mapi.



Ovdje se nalazi prolaz koji vodi u uličicu s podrumskim vratima

Vratite se u svoj ured gdje ćete sresti Al Khalia. Nakon razgovora idite na dokove i s Mr. Scoplettom razgovarajte o Al Khaliu. Potom idite na lijevi dio doka i pajserom otvorite sanduk - Lewton će, skrivši se u nj, biti prebačen na brod (ako vam put zapriječi mornar na straži, samo izađite s dokova na mapu grada i vratite se na dokove mornar se povremeno pojavljuje i odlazi). Na brodu pokupite papirić koji pluta na površini vode u skladištu, pogledajte razbijenu kutiju i izađite na palubu. Uđite u kabinu i pretražite krevet- naći ćete papirić s brojem, izađite van. Napustit ćete brod i naći se u svom uredu.

Idite u Pseudopolis Yard i s Nobbyjem razgovarajte o čudnim putnicima (Mysterious Passengers). Na izlazu će vas sačekati Malachite. Razgovorajući s njim, dobit ćete novu lokaciju na mapi **Octarine Parrot**. Otiđite ondje, pričekajte da pjevačica (Saphire) prestane pjevati da biste s njom razgovarali o Malachitu (što će vam dati lokaciju **Rhodan's workshop**) i o Thermi. Idite u Pseudopolis Yard i s Nobbyjem razgovarajte o Madame Lodestone da biste dobili lokaciju **Selaachi Mausoleum**. Otiđite ondje i siđite među grobove. Ponovno otiđite u Caffe Ankh, gdje ćete u drugoj sobi pronaći Ilsu. S njom razgovarajte o čudnim putnicima i o papiriću koji ste našli na brodu, što će vam otkriti lokaciju **Pier 5**. Otiđite ondje i idite u uličicu uz skladište. Pogledate li stakleni prozor na krovu skladišta, shvatit ćete da ne možete sami ući - vratite se u svoj ured i pokupite Carlotinu posjetnicu koja se nalazi uz vrata. Pogledajte je i dobit ćete lokaciju **Von Uberwals's Mansion**. Idite ondje i posjetnicu dajte slugi; kad ode po Carlottu, pogledajte portret djevojke na zidu. Slijedi razgovor s Carlottom, pitajte je o Selaachi Mausoleumu pa će vam pomoći da pronađete grob Madame Lodestone. Prije nego odete u Selaachi Mausoleum, grof će tražiti da vas vidi, ali zasad nemojte razgovarati s njim, nego izađite s Carlottom.

Kad vas dovede do groba, Carlotta će otići, a vi idite u Rhodan's workshop i Malachitu recite da je Therma u Selaachi Mausoleum. S njim ćete otići do groba, a nakon razgovora, on će otići i ostaviti vam kuku s užetom. Pregledajte ostatke u grobu i pokupite dijamantni zub.

Vratite se potom na Pier 5 - u pokrajnjoj uličici trebate se pomoću kuke i užeta popeti na krov skladišta. Pajserom otvorite stakleni prozor i spustite se unutra. Pokupite poderanu kutiju za šibice, izađite i idite u Octarine Parrot. Među svojim stvarima nađite poderani komad papira i spojite ga s kutijom za šibice te sad pogledajte kompletnu adresu napisanu na kutiji, potom razgovarajte s Mankinom (bar-elfom) o kutiji šibica. U prozoru za razgovor pokazat će vam se tema "laži" (lies) o kojoj također popričajte s Mankinom - saznat ćete da je Mundy u sobi na katu.

Izađite iz bara desnim prolazom koji se pojavio i naći ćete Mundyja, a kad dođete do njega, došli ste i do drugog čina.



Golem izgleda impozantno ali se neće naljutiti kada mu uzmete pajser

ČIN 2

Nakon razgovora sa stražarima, pogledajte poruku na zidu, komad užeta koji visi sa stropa iznad Mundyja, a potom Mundyjeve čizme. Pretražite ih i spustite se u bar. Razgovarajte s Mankinom o tome zašto vam je Sapphire lagala, a on će vam reći gdje je ona. Idite u njenu sobu (lijevo od pozornice) i razgovarajte s njom. Pričat će vam o novcu i kazinu dobit ćete lokaciju **Saturnalia**. Potom razgovarajte s Mankinom o novcu koji vam je spomenula Sapphire pa izađite iz bara i idite u Saturnaliu. Uđite te nakon animacije razgovarajte s Carlottom o Mundyjevom ubojstvu i pitajte ju je li ga ona ubila dobit ćete lokaciju **Temple of Small Gods**. Napustite kazino i idite ondje te s Macalylpseom (svećenik u zelenom, odmah gore nakon što uđete u hram) razgovarajte o prerezanom užetu.

Vratite se u Octarine Parrot i razgovarajte s Mankinom o tome da je Mundy bio obješen naglavačke, zatim o tome tko ga je spustio i na kraju o Mundyjevim čizmama. Dobit ćete novčić koji je Mankin uzeo iz Mundyjevih čizama.

Vratite se u svoj ured na još jedan susret s Al Khaliem, nakon čega slijedi razgovor s Horstom. Nakon "općenitog razgovora" u kojem ćete saznati za zlatni mač izađite (dobili ste lokaciju **Horts's quarters**)

hackermanija

BRAVEHEART

U 3D modu pritisnite tipku DEL i upišite jednu od šifri:

sesquipidilian	omogućeni AI cheats
bannockburn	svi neprijatelji su mrtvi
the five hundred	svi mrtvi
dresden	sve zgrade će se zapaliti
steve reeves	sve trupe nepobjedive
bucks fizz	sve se trupe povlače
bastille day	svi zidovi razbijeni
haemorrhage	isključena krv
killcam	kamerman je mrtav
lockup	iznenađenje

DETHKARZ

Unesite jednu od ovih šifri u glavni izbornik, aktivirat će se odgovarajuća funkcija:

itsasmallworld	dostupni svi automobili
kcolnu	dostupne sve staze
zrakhted	sve otvoreno

COMMAND & CONQUER 3 - TIBERIAN SUN

Beskonačni Firestorm Wall

Ako imate do kraja napunjen Firestorm Wall, možete ga učiniti beskonačnim, tj. nećete ga morati iskjučiti radi punjenja. Prvo ga napunite do kraja, a onda uključite. Prije nego što se isključi ili ostane bez energije, prodajte ili držite isključenima svoje elektrane sve dok se ne pojave riječi "On Hold" u firestorm ikoni. Firestorm Wall ostat će u punoj snazi dok god ne uključite, odnosno ne izgradite nove elektrane.

DESCENT - FREE SPACE

Tijekom misije utipkajte "freespacestandsalone" da biste mogli pristupiti svim FMV sekvencama u Tech Roomu.

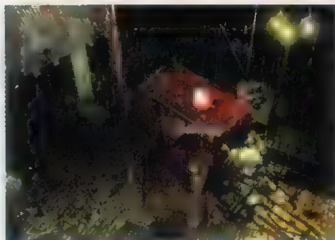
Tijekom igre utipkajte www.volition-inc.com. Zatim držite ~ i unesite jednu od sljedećih šifri da bi se aktivirala odgovarajuća funkcija:

C slanje poruka neprijateljima
G svi primarni ciljevi ostvareni
[Shift] + G svi sekundarni ciljevi ostvareni
[Alt] + G svi bonus ciljevi ostvareni
K ubij odabranu metu
[Shift] + K uništi podsustav mete
[Alt] + K - 10% štete brodu
[Alt] + [Shift] + K - 10% štete meti
I nepobjedivost
[Shift] + I uključi/isključi nepobjedivost mete
O uključi/isključi Descent fiziku
W neograničeno oružje samo za vaš brod
[Shift] + W neograničeno oružje za sve brodove
9 biranje sekundarnih oružja (unaprijed)
[Shift] + 9 - biranje sekundarnih oružja (unatrag)
0 biranje primarnih oružja (unaprijed)
[Shift] + 0 - biranje primarnih oružja (unatrag)

SPEC OPS

1. Ako izbrišete (ili premjestite) savedata.txt file iz Specops direktorija, bit će vam dostupne sve misije.
2. Tijekom misije pritisnite tipke alt+shift+v i otvorite svoj items list gdje ćete naći "Viewfinder". Odaberite ga, ekran će na nekoliko sekunda poplaviti i ranger će skočiti. To je postavilo sat na 9:59 i tako će ranger biti nepobjediv.

i idite u Saturnaliu. Razgovarajte s Carlottom o zlatnom maču, a nakon toga idite u Von Ubervald's Mansion i razgovarajte s grofom o Reginu. Dobit ćete njegovu sliku koju na dokovima pokažite Mr. Scoplettu. Zatim idite u Pseudopolis Yard i Nobbyja pitajte o kočiji (carriage), dobit ćete lokaciju **Maudlin Bridge**. Otiđite ondje i s ograde skinite crvenu krpu, odnesite je grofu. Zatim se vratite na dok koji je sada prazan i uporabite kuku na užetu koje leži na podu. Ponovno ćete imati kuku na užetu koje ste izgubili na kraju prvog čina, vratite se na Maudlin Bridge i njome pokušajte pretražiti rijeku.
Idite u Rhodan's workshop i recite Malachitu za predmet koji ste našli u rijeci, dajte mu kuku i uže, a on će za vas iz rijeke izvući kočiju. Kad ode, pogledajte Reginovo tijelo i na njemu uporabite Reginovu sliku da dobijete ključ. Otiđite reći grofu za Reginovu smrt, idite u Saturnaliu i razgovarajte s krupjeom (Whirl) za desnim stolom. Nakon "općenitog razgovora" potkupite ga svojom vrećicom novca, pa ga pitajte za novac koji vam je spomenula Sapphire. Pitajte ga za ključ koji ste našli, prekinite razgovor i idite u lijevi dio kazina gdje sada možete otići do sefova i jedan od njih otvoriti ključem. Dobit ćete praznu omotnicu i ogrlicu.
Idite u Temple of Small Gods i pitajte Macalypse o ogrlici, zatim idite u Octarine Parrot i pitajte Sapphire o novcu, tajnom sastanku (secreet meeting), velikim gubicima na kocki (losing streak) i zatim je razotkrijte (confront). Ona će pristati da vam dogovori sastanak s Thermom, pa ponovno idite u Temple of Small Gods i pitajte Malaclypsea o ogrlici, a zatim isto pitajte i grofa. Vratite se u svoj ured i ondje pokupite poruku od Sapphire, pročitajte je i dobit ćete lokaciju **Salis and Phedre**, idite u Rhodan's workshop i Malachitu recite za sastanak. Slijedi animacija na kraju koje ćete se naći na ispitivanju. Stražarima govorite bilo što, na kraju ćete se ipak naći u zatvoru. Ne mičite se dok se ne pojavi štakor. Kad prođe kroza zid, razgledajte ga i nađite pukotinu. Čeprkajte po njoj dok ne nađete labavi kameni blok, izvucite ga i uđite u susjednu ćeliju. Ondje samo pogledajte rupu na vanjskom zidu palače i stražari će doći po vas da vas puste na slobodu (primjećujete da ste dobili lokaciju **Patrician's palace**).
Idite do Salis and Phedre i razgovarajte s kipom (gargoyle) o Malachitevom ubojstvu. Nakon toga idite do Carlotte i pitajte je o Milkinom teretu (Milka's Cargo) da dobijete tovarni list koji onda pokažite čuvaru skladišta na Pier 5. Dobit ćete lokaciju Guild of Archeologists, ali nemojte odmah ići ondje, nego prvo otiđite u Cafe Ankh i pitajte Samaela (vampirskog pijanista) o Milkinom teretu i o bačvama s vinom. Dobit ćete ključ kojim otvorite podrum u uličici kraj Cafe Ankh i uđite unutra. Tu ćete susresti Ilsu i Two Conkers. S Ilsom razgovarajte o Varberg sanduku, saznat ćete da vam je potrebno skrovište za Two Conkers. Zato idite do palače, kod vrata otiđite desno i temu 'Hiding Place' iz svoje bilježnice uporabite na zidu palače. Vratite se u podrum i nakon razgovora Ilsa će vam pomoći da uđete u Archaologist's guild.



Možete provjeriti je li kočija dobro mjesto za sakrivanje, i čuti rezultat

Ovdje s Laredo Cronk (dajem pet kuna onome tko u deset sekundi pogodi po čijem je uzoru napravljen ovaj lik!) razgovarajte o Jasperu Horstu, zatim posjetite njega i recite mu za Laredo, ugovorite njihov sastanak. Vratite se do Laredo i recite joj za sastanak s Horstom i ona će otići, nakon toga pregledajte ormar s knjigama i povucite knjigu tajni prekidač. Iza kamina koji se otvorio pogledajte upozorenje (security notice), pa izađite i idite u Saturnaliu. Ovdje ogrlicu dajte Warbu (čarobnjak za Whirlovim stolom) i pitajte ga o Vault 51. Reći će vam kako isključiti zaštitni sustav. Vratite se do Vault 51 i uporabite temu 'back passage' na maloj tipkovnici na zidu. Uđite unutra i uporabite temu 'Mundy hung upside down' na temu 'Azile' da saznate broj koji je zaista želio napisati. Broj uporabite na sanducima da nađete vitrinu s urnama. Dijamantom razrežite staklo da dođete do mača, napustite Archeaologists guild i pripremite se za iznenađenje.



Kad mu dogovorite sastanak s Laredo, Horsta više nećete naći kod kuće

ČIN 3

Nakon buđenja i razgovora s Gaspodom, pretvorite se ponovno u vuka i slijedite ljubičasti trag (magenta) do kazina. Pokupite mahovinu pokraj obrisa ocrtanog kredom i ponovno se pretvorite u vuka i slijedite magenta trag. Završit ćete na groblju. Pogledajte stakleni prozor hrama i siluetu koja se na njemu ocrtava. Vratite se u svoj ured i uzmite pajser koji će Nobby ostaviti nakon kratkog razgovora.
Sada idite do palače i u pokrajnjoj uličici se pretvorite se u vuka. Usporedite miris ubojice s onim na praznim bačvama pa otiđite do vinskog podruma Cafea Ankh i pretražite kutiju s računima (box of receipts), zatim pajserom otvorite bačvu i uvucite se u nju. Izađite iz nje kad budete unutar palače, izađite na hodnik i uputite se ka dvostrukim vratima. Pretvorite se u vuka i prisluškujte na vratima, potom slijedi animacija, na kraju ćete se naći u svom uredu. Nakon što vaš nepozvani posjetitelj ode, idite u Octarine Parrot i pogledajte oglasnu ploču da dobijete lokaciju **Unseen University's New Hall**.



Sadržaj table s porukama mijenja se u svakom činu

Otiđite u Sapphireinu sobu i pretvorite se u vuka, pogledajte plavi miris (cyan), a kad se pretvorite ponovno u čovjeka, pokupite bočicu parfema. Otiđite razgovarati s grofom, tj. sa Smrti koja stoji kraj njega. Pitajte ga o mahovini i dobit ćete dopuštenje za uporabu knjižnice. Otiđite ondje i pogledajte što možete naći (knjižnicu pretražujete tako da predmet ili temu uporabite na indeksne kartice) o mahovini, a zatim o kanalizaciji (sewers), čime ćete dobiti novu lokaciju **Sewer entrance**.



Za pretraživanje knjižnice služite se index karticama

Izađite i razgovarajte sa slugom, tražite da razgovarate s Carlottom. Pretvorite se u vuka i saznat ćete da vas je Carlotta zarazila likantropijom, nakon toga idite u Cafe Ankh gdje razgovarajte s njom.
Sada idite u kanalizaciju, uđite u prvi tunel i pretvorite se u vuka, slijedite trag dva puta dok ne dođete do brloga. Pretražite smeće na podu i pokupite zlatni privjesak. Slijedi razgovor koji nije bitan za igru, potom napustite kanalizaciju. Idite u palaču, u pokrajnjoj ulici se popnite uza zid pomoću užeta i kuke te razgovarajte s Leonardom o privjesku. Zatim idite u knjižnicu i potražite informacije o Temple of Anu Anu. Sada idite u New Hall i razgovarajte s Mrs Fomes o poslu (Bedmaker job), i prihvatite ga. Uđite u spavaonicu, pretvorite se u vuka i pogledajte ploču. Otvorite čvrsti ormar (sturdy locker) i pretražite knjige, a zatim uporabite temu 'Temple of Anu-Anu' na ploči, pa izađite na mapu.
Ponovno uđite u New Hall, u ormaru ćete sada naći knjigu koja objašnjava kako otvoriti privjesak. Uporabite privjesak s knjigom i dobit ćete listu sljedbenika Anu Anua, idite kroz vrata lijevo i razgovarajte s čuvarom o ubojstvu čarobnjaka. Idite u hodnik i o istoj temi razgovarajte s Mrs Fomes, pa idite u Pseduopolis Yard i s Nobbyjem razgovarajte o ubojstvu trgovca (merchant's murder), čime ćete dobiti lokaciju **Merchants guild**.
Otiđite ondje i s vratarom razgovarajte o 'deadm mens pointy boots', vratite se do grofa i sa Smrti također razgovarajte o umorstvu trgovca. Kad ste već tu, razgovarajte s Carlottom o Reginovom i Malachitovom ubojstvu, a zatim o njezinom alibiju. Skočite u knjižnicu pogledati informacije o Errati pa idite u Temple of Small Gods i Mooncalfu recite za listu sljedbenika. Izađite iz hrama i kroz groblje dođite do šarenog prozora, pretvorite se u vuka i slušajte što govore siluete s druge strane.

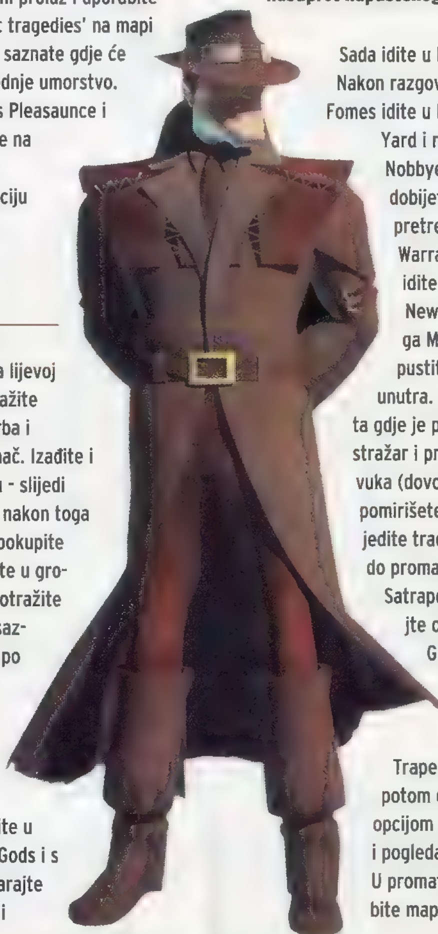


Vaša zbirka mirisa vrlo će vam malo koristiti tijekom igre

Vratite se unutra i s Macaclypseom razgovarajte o sastanku vjernika (true

believers meeting), zatim o Errati, pa o unutarnjem svetištu (Inner Sanctum). Kad vas uvede u svetište, pregledajte propovjedaonicu i uvucite se pod nju, a kad propovjed počne, uporabite parfem na čizmama koje proviruju ispod halje. Kad propovjed završi, slijedite miris do tajnog skloništa (**Sanctuary**) koje je nova lokacija na mapi.

Kad se nakon animacije nađete u svom uredu, vratite se u sklonište i pogledajte fresku na zidu, zatim i čudan simbol na njoj koji morate uporabiti da biste ga nacrtali u bilježnicu. Otiđite u knjižnicu da saznate više o simbolu, a usput provjerite i Nylonathepa, pa se vratite u tajno sklonište. Uporabite teme o ubojstvima (wizard, clerk, merchant, Counterweight murders) na mapi i dobit ćete lokaciju kazališta Dysc, a zatim uporabite temu 'octogram of murders' da saznate dvije lokacije na kojima će se odigrati još dva ubojstva (**Dagon Street** i **Wizard's Pleasaunce**). Idite u kazalište i pokupite letak, otiđite potražiti informacije o njemu u knjižnici, potražite i temu 'eight great tragedies' da saznate detalje. Idite u Dagon Street i pajserom otvorite prozor na lijevoj strani ulice pa uđite unutra. Pregledajte smeće na desnoj strani ekrana i pogledajte kost. Vratite se do kazališta, priđite pozornici tako da vas glumac ne vidi i pretvorite se u vuka (ako Lewton odbije, znači da niste na dobrom mjestu). Pogledajte oznake na podnožju pozornice, pa se pretvorite u čovjeka i uporabite temu 'Elver Sign' na njima. Uđite u tajni prolaz i uporabite temu 'eight great tragedies' na mapi Kružnog mora da saznate gdje će se odigrati posljednje umorstvo. Otiđite u Wizard's Pleasaunce i skrijte se u grmlje na desnoj strani, pa odgledajte animaciju koja vas uvodi u posljednji čin.

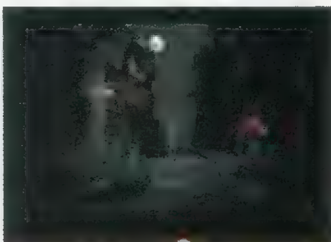


ČIN 4

Prvo pogledajte i zapišite natpis na lijevoj strani zida, pretražite kamenje kraj Warba i pokupite zlatni mač. Izađite i idite do skrovišta - slijedi borba s Kondom, nakon toga s njegovog tijela pokupite amulet. Zatim idite u grofovu knjižnicu i potražite Nylonathepa da saznate za predmet po imenu 'Radiant Trapezhedron'. Idite u palaču i pitajte Leonarda o tome, zatim otiđite u Temple of Small Gods i s Mooncalf razgovarajte o Amuletu, Konu i Foidu. Nakon animacije, idite u Rhodan's workshop i s mjesta gdje je stajao Malachite pokupite zavoje umazane gipsom. Razgovarajte s Rhodanom o njima, a zatim i o Foidu. Idite u Dagon street i uđite kroz vrata nasuprot prozoru koji ste razvalili, pitajte ga za Amulet.



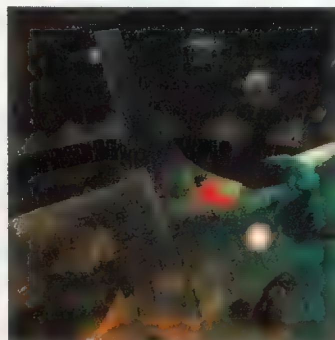
Ovuda idite do stražnje strane crkve i šarenog prozora



Foid se skriva u mračnoj sobi nasuprot napuštenog restorana

Sada idite u New Hall. Nakon razgovora s Mrs Fomes idite u Pseudopolis Yard i razgovarajte s Nobbyem o Gelidu da dobijete nalog za pretres (Search Warrant). S njim idite ponovno u New Hall, pokažite ga Mrs Fomes i pustit će vas unutra. Idite do mjesta gdje je prije stajao stražar i pretvorite se u vuka (dovoljno je da pomirišete krv), pa slijedite trag mirisa krvi do promatračnice. Tu sa Satrapom razgovarajte o Horstu, Gelidu i Radiant Trapezohedronu, potom ga izazovite opcijom 'Taunt Satrap' i pogledajte animaciju. U promatračnici uporabite mapu neba koju vam je dao Two Conkers na podnom mozaiku. Kad ih pogledate, uporabite mapu na Small Group of Boring Stars, a zatim uporabite teleskop. Pokupite astrolab i idite u Selaachi Mausoleum. Odmah na ulazu uporabite astrolab na komadiću vidljivog neba da dođete do kripte, pomaknite kip da je otvorite. Unutar kripte uporabite Mundyjev novčić da zakrenete mehanizam te razgovarajte sa zombijem. Priprijetite mu mačem i dobit ćete Radiant Trapezohedron.

Pri izlasku iz kripte slijedi animacija nakon koje pogledajte Radiant Trapezohedron, vidjet ćete da je Horst na Maudlin Bridgeu pa otiđite ondje. Sada ste ponovno naoružani, idite do Leonarda u palaču. Nakon razgovora s njim idite u sljedeću prostoriju i počistite komade kamena s rupe u zidu te ponovno razgovarajte s Leonardom.



Ova dva kamena smetaju vas pri polijetanju

Uđite u letjelicu i kada vas Ilsa upozori na nužnost zaštite, uporabite temu 'Sign of the Eel' na letjelici i poletite u završetak igre. ◀



Nakon mnogo muka bit ćete nagrađeni animacijom koja završava ovom slikom

hackermanija

STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Nakon što pokrenete igru, pritisnite Backspace. Na vrhu ekrana pojavit će se prozorčić u koji upišite šifre:

happy	????
from above	pogled iznad Obijeve glave
naughty naughty	prebacuje pogled i pogled iz prvog lica
per	sve prikazano u wireframeu
60fps	povećava broj frameova u sekundi na 60 i daje vam machinegun koja ne prestaje s paljbom
but i feel so good	????
perfection ili mač maše sam	oružje puca samo od sebe
slowmo	sve postaje usporeno
beyond cinema	prikaz igre s crnom trakom na vrhu i dnu ekrana, widescreen
turntables	????
courier	????
i like to cheat	????
give me life	postavlja zdravlje na maks.
heal it up	postavlja zdravlje na maks.
where is gurshick	credit u obliku uskršnjih jaja
gurshick	credit u obliku uskršnjih jaja
brenando	????
rex	????
iamqueen	pretvara vas u kraljicu
iampanaka	postajete panaka
iamquigon	postajete quigon
iamobi	pretvara vas ponovno u Obija ako ste bili neki drugi lik
i rule the world	????
i really stink	postavlja nivo težine na najlakši
i stink	postavlja nivo težine na najlakši
fps	pokazuje fps i rezoluciju u gornjem desnom uglu
donttttt	samoubojstvo
rrrrright	samoubojstvo
kill me now	samoubojstvo
drop a beat	zidovi se miču kao da ste pijani

Šifre se mogu upisati dvaput, ili da udvostruče efekt ili da ga isključe.

WORMS 2

Sva oružja: unesite "Team17MicroProse" kao ime tima

Nevidljivost: unesite "GODMODE" kao lozinku

Originalni Worms teren: unesite "OSSETT" kao lozinku

Bačve ulja umjesto mina: odaberite cavern mode i upišite "OnDeadlyGround" kao lozinku

Bazooka padobranac: pritisnite [F1] dok letite iznad neprijatelja padobranom. Crv će tada sam naciljati protivnika i pucati na nj bazukom.

Za multyplayer: tijekom igre pritisnite [Caps Lock] ili držite [Shift] i utipkajte jednu od sljedećih šifri. Pritisnite [Backspace] da je aktivirate. Ako ste pravilno unijeli šifru, pojavit će se riječ "Okay".

GODMODE	neranjivost
REDBLOOD	krvava bitka
BACKFLIP	omogućeni superokreti
HIGHJUMP	omogućeni superskokovi
CREAMOWHEAT	bacaj vreće žita
SUPERSHOPPER	sanduci s oružjem sadrže superoružje
SUICIDEBOMBER	kamikaze crvi postaju suicide bomber
SHEEPHEAVEN	ovce i ovčja oružja u sanducima

KIM Computers

http://kim.inet.hr

Smetanina 12, 10000 Zagreb
tel./fax.: 01/3886-473

MATIČNE PLOČE

ASUS MEL-B Intel LX, SLOT 370 AT	691.39
ASUS MEL-C 440 LX SOKET 370 ATX	714.13
ASUS MES-VM FSB100, SBL, VGA SK.370	864.24
ASUS P2-99 Intel ZX FSB 100/66	927.92
ASUS P2B 440 BX Intel ATX fsb/100MHz	1137.15
ASUS P2B-S 440BX AGP UWS-2 ATX	3138.55
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1319.11
IWILL BD-100Plus Intel BX AGP ATX	1151.33
IWILL XA-100+ AGP FSB133MHz ATX	623.97
LUCKY STAR PII intel LX sk.370 AT	573.13
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	549.91
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	841.59
PII VIA Appolo Pro 500Mz, PGA 370	517.18
SOYO 5EHM, 100 MHz, AGP	697.21
SOYO 5EMA+, s./, 124Mhz fsb	711.59
SOYO ZX ATX sl.1	791.84

PROCESORI

INTEL PENTIUM III 550 KATMAI 512KbC	4526.20
INTEL PENTIUM III 500 KATMAI 512KbC	2665.87
INTEL PENTIUM III 450 KATMAI 512KbC	2020.90
INTEL PENTIUM II 466 A PGA CELERON 128KbC	1084.05
INTEL PENTIUM II 450 DESHUTES 512KbC	1695.64
INTEL PENTIUM II 400 DESHUTES 512KbC	1600.98
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128KbC PGA	684.51
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128Kbc	949.94
INTEL PENTIUM II 366 A CELERON 128KbC PGA	581.67
INTEL PENTIUM II 366 A CELERON 128KbC	827.01
INTEL PENTIUM II 350 DESHUTES 512Kbc	1555.55
INTEL PENTIUM II 333 A CELERON 128KbC PGA	581.15
INTEL PENTIUM II 333 A CELERON 128Kbc	753.40
INTEL PENTIUM II 300 A CELERON 128KbC PGA	591.16
INTEL PENTIUM I 233 MMX	441.40
INTEL PENTIUM I 200 MMX	452.86
INTEL PENTIUM I 166	448.81
INTEL PENTIUM I 133	378.87
AMD K6 III 400 3D NOW	1222.11
AMD K6 II 475 3D NOW	982.70
AMD K6 II 450 3D NOW	682.16
AMD K6 II 400 3D NOW	550.32
AMD K6 II 380 3D NOW	484.70
AMD K6 II 350 3D NOW	479.06
AMD K6 II 333 3D NOW	454.73
AMD K6 II 300, fsb 66 MHz	403.58
AMD K6 II 266 3D NOW	363.21

HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL 13.1 Gb Ultra ATA/66	1473.96
WESTERN DIGITAL 10.1 Gb Ultra DMA/33	1299.41
WESTERN DIGITAL 8.4 Gb Ultra ATA/66	1270.31
WESTERN DIGITAL 6.4 Gb Ultra ATA/66	1056.98
WESTERN DIGITAL 4.3 Gb Ultra ATA/66	1018.19
SEAGATE 4.3 GB	858.00
MAXTOR 17.2Gb	1724.53
MAXTOR 13.5Gb	1452.93
MAXTOR 8.4Gb	1211.01
MAXTOR 6.4Gb	995.15
MAXTOR 4.3Gb	929.17
MAXTOR 3.4Gb	830.20
FUJITSU 17.3 GB UDMA/66	1565.63
FUJITSU 12.9 GB UDMA/66	1412.35
FUJITSU 10.8 GB UDMA/66	1290.20
FUJITSU 8.4 GB UDMA/66	1138.65
FUJITSU 6.4 GB UDMA/66	978.98

GRAFIČKE KARTICE

3Dfx Banshee 2D/3D, AGP 16MB	575.40
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16Mb	814.20
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16MB TV	991.60
ASUS RIVA TNT2 16MB SGRAM	1173.54
ASUS RIVA TNT2 32MB SGRAM	1501.05
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	955.21
ASUS RIVA TNT2 TVR 32MB	1846.74
ASUS VOODOO3 3000 16MB AGP	1237.22
MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1310.60
MATROX G400 32Mb SGRAM 300MHz	1946.92
MATROX G400 AGP 16MB SGRAM	1310.60
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	2146.35
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	2811.15
nVIDIA RIVA TNT 16 Mb	536.74
nVIDIA RIVA TNT 2 32Mb	760.66
S3 3D 8Mb sgram 2X AGP	262.97
S3 Savage 3D AGP, 8MB TV out	337.29
VOODOO 3 2000 AGP 16Mb SDRAM	949.23
VOODOO 3 3000 16Mb SDRAM	1284.47
VOODOO II 12MB	680.01

CD ROMOVI - CD SNIMAČI

ASUS 50X Ultra DMA, 512 KbC	600.42
CD ROM 32X TEAC ultra-DMA 512Kbc	395.73
CD ROM 40X NEC UDMA CDR-3000A	404.87
CD ROM ASUS 40X ultra DMA, 513kb Cache	482.15
CD RW RICOH 4/4/20 Atapi OEM	1750.89
CD RW RICOH 4/4/20 SCSI	2408.96

DVD ROMOVI

DVD ROM CREATIVE 6X ENCORE DXR3 retail	2146.07
DVD ROM HITACHI GD2500 4X	711.90
DVD ROM HITACHI GD2500BX 6X	756.16
DVD ROM NEC 8X ATAPI, UDMA/33 DV5500	955.56
DVD TOSHIBA SD-M1202 IDE+ MPEG II CARD BOX	1756.97

KUĆIŠTA

JNC BIG TOWER 230W ATX	372.99
JNC MINI AT	139.19
SUPER MIDI 230W ATX, SAN JNC	212.88

TIPKOVNICE

CHERRY G83 LCNSL AT, PS/2	170.46
CHICONY HR AT	60.80
CHICONY HR ERGONOMSKA PS/2	153.75
GENIUS, hrv. Slova	61.70

MIŠEVI

A-4 TECH WIN EASY 4D DUAL WHEEL 520dpi BOX	100.59
GENIUS NET MOUSE PRO	75.04
GENIUS NET SCROLL (PS2 ili AT)	89.57
GENIUS NEW EASY	36.04
GENIUS NEW EASY PS2	31.29
GENIUS NEW SCROLL	113.15
LOGITECH FIRST MOUSE PS/2	114.07
MICROSOFT INTELLI PS/2	195.81
MICROSOFT OEM AT / PS2	117.63

ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI

CREATIVE

ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS LIVE	573.13
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 128	231.98
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 64	204.69
ZVUČNA KARTICA GENIUS SOUND MAKER 128XG	134.16
ZVUČNA KARTICA GENIUS SOUND MAKER 32	103.67
ZVUČNA KARTICA GENIUS SOUND MAKER 3DX II	79.27
ZVUČNICI GENIUS SP306A 75W	72.01
ZVUČNICI GENIUS SP710 120W	131.99
ZVUČNICI GENIUS SW-103, sa SUBWOOFER-om	305.94

PRINTERI

CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	748.03
CANON BJC 250 720x360dpi sa BC-05	831.65
CANON BJC 4650 A3 720X360dpi sa BC-21E	2665.31
CANON BJC-1000, color (sa BC-05)	564.59
EPSON STYLUS COLOR 440 4s/m InkJet	977.86
EPSON STYLUS COLOR 640 5s/m Ink Jet	1320.65
EPSON STYLUS COLOR 740 InkJet	1951.60
EPSON STYLUS PHOTO 750	2471.65
HP 610C InkJet Color 600dpi A4	858.06
HP 710C Ink Jet Color 600dpi 5s/m	1284.14
OKI 4W plus 600 dpi, Laser 4 str/min	1818.62

SCANERI

Genius

GENIUS Vivid Pro II, 1200dpi A4 skener, USB	775.54
GENIUS Vivid Pro II A4 1200 dpi 36bit par.	655.96
GENIUS Vivid Pro II A4 film	862.52

MONITORI

Belinea

BELINEA City Line 15" 2010 1280x768 LR,NI	1324.85
BELINEA City Line 15" 2020 LR,NI	1419.82
BELINEA City Line 17" 3010 1280*1024	2084.62
BELINEA City Line 17" 3040 1600x1200 LR,NI	2554.73
BELINEA Cont.Line 17" 3070 Diamondtron CRT	3267.02
BELINEA Cont.Line 19" 6020 1600x1200 0,26	3694.39
BELINEA State line 15" 5080 sa zvučnicima	1785.47
SONY 15" CPD-110ES	2024.64
SONY 17" CPD-200EST	3388.12
VIEW SONIC 17" E70	2256.48
VIEW SONIC 17" E771 , 70kHz	2549.66
VIEW SONIC 19" V95 95 kHz 0,26mm TCO92	4616.26

MODEMI

GVC FAX/VOICE V.90 externi FLASH ROM	586.78
GVC FAX/VOICE V.90 interni FLASH ROM	468.51
GVC FAX/VOICE/TAM v.90 externi	982.51
INTERNI 56k - v.90 MOTOROLA, voice PCI	290.36

Svakom kupcu modema besplatan pristup internetu.

GAME CTRL.

JOYPAD LOGITECH DEXXA 99	88.15
JOYSTICK LOGITECH WingMan force	1080.78
JOYPAD LOGITECH Wing Man THUNDERPAD	124.44
JOYPAD GENIUS MAX FIRE G-08	91.26
JOYSTICK GENIUS F-12	68.78
JOYSTICK GENIUS F-22 + CD igra	158.96
JOYSTICK GENIUS F-22 X	140.25
JOYSTICK GENIUS F-23 digitalni	165.92
JOYSTICK GENIUS F-31D	350.71
SONY PLAYSTATION KONZOLA	1234.03

ACTION

AMD K6II 400 3D NOW
32MB RAM
4.3GB UATA/66
RIVA TNT 16MB
32X UDMA/33
SB 32 bit Genius
zvučnici
15" monitor



5441,00 Kn

HOME

INTEL Celeron 366
32MB RAM
4,3 Gb UATA/66
S3 Savage 8Mb
40X UDMA/33
SB 32 bit Genius
zvučnici
MODEM V.90 int.
15" monitor



5581,00 Kn

POWER

INTEL PENTIUM III 450
64MB RAM
6,4 Gb UATA/66
RIVA TNT 2 32MB
DVD HITACHI 4X/24X
SB CREATIVE PCI 64
zvučnici
MODEM V.90 int.
17" monitor



9761,00 Kn

MONITOR

Belinea

19 inch / 45 cm
BELINEA 10 60 20
0,26 mm
1600x1200
Smart Technology II
picture tube



3694,39 Kn

PRINTER

Canon

CANON BJC-2000
ink jet printer
720x360dpi
5 str/min



748,03 Kn

SCANER

Genius

SCANER GENIUS Vivid Pro II film
A4, 600x1200 dpi 36 bit
Mogućnost skeniranja negativa,
pozitiva i dijapozitiva...



869,00 Kn

VOLAN



Logitech

Logitech DEXXA WHEEL 98
PC volan sa pedalama
analogni

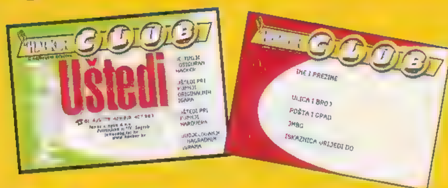


454,00 Kn

Sva računala sadrže kvalitetnu tipkovnicu, miš, podložak, kućište te sve potrebne kablove.
MasterCard krediti 6-12-24 mj. Dostava za cijelu Hrvatsku. **PDV uključen u cijene.**

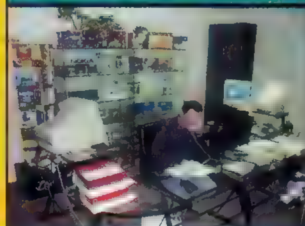
HACKER CLUB club

Hackerovih pretplatnika



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
AUTRONIC  **Gruška 22 tel. 01/ 6153-500**	U tvrtki Autronic uvijek možete naći najnoviji hardver, a recenzije o njemu pročitati u svakom broju Hackera. Našem Patriku nije teško pronaći nešto zanimljivo našavši se pred tolikim izborom. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici, a svi koji dođu s Hacker club iskaznicom dobit će jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!
POPUST	10 %
ZOLA  **Nova cesta 115 tel. 01/ 3095-153 Trg senjskih uskoka 8 tel. 01/ 6552-727**	Suradnja Zole i Hacker cluba se nastavlja. No, ne samo to. Ona i napreduje. Uz staru trgovinu na Trešnjevačkom trgu koju dobro poznajete, tvrtka Zola otvorila je za vas i prodavaonicu broj 2 na adresi Trg senjskih uskoka 8. Smještena točno preko puta Velesajma, bit će vam najbliže odredište nalazite li se u Novom Zagrebu. Bilo da vam treba toner, igra, joystick, modem, pisač ili što drugo za vaše računalo, Zola je uvijek tu. A robu šalje i pouzećem.
POPUST	5 - 10 %
PENTAGRAM  **Savska 120 tel. 01/ 6191-694, 6191-698**	Pentagram se nalazi u Savskoj ulici te ga je uistinu lako naći. Iako je poznat po distribuciji Philips hardvera, ovdje ćete naći gotovo sav potreban hardver, od snimača do monitora. U Pentagramu ovaj mjesec nude vrlo povoljno USB kamere, IBM-ove diskove velikog kapaciteta te TNT2 kartice s 32MB rama. Pentagram nudi i 12% popusta za članove Hacker kluba koji plaćaju gotovinom i besplatnu ugradnju komponenti kupljenih kod njih.
POPUST	12 %

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
MACRO-MICRO  **Drenovačka 7 tel. 01/ 3095-033**	Ako vam se istrošio toner, ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro, gdje će vam ga napuniti, i usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Ondje nećete naći monitor ili kućište, ali ćete naći svu dodatnu opremu koja ponekad život znači. **Važno:** Macro-Micro se preselio u nove prostorije, točno preko puta njihove stare trgovine, na adresi Drenovačka 7. Veći prostor znači i veću ponudu, i to je dovoljan razlog da svratite.
POPUST	5-10 %
CONTINENTAL MEGASTORE  **Savska 9 tel. 01/ 4829-551**	U Continental Megastoreu uvijek se nešto događa. Uz veliku ponudu audio i video naslova, ovdje se prodaje i velik broj kompjutorskih igara na koje ćete dobiti popust od 5%. Trebate li neku od njih, bilo za PC, bilo za PlayStation, ili neki prijeko potreban igraći hardver, Megastore je mjesto za vas. Smješten točno preko puta hotela Intercontinental, Megastore je lako naći.
POPUST	5 %
INFO GAMA  **Počiteljska 4 tel. 01/ 3098-302**	Trgovina Info Game nije velika, ali je krcata robom. Najnoviju robu tu je lako naći, a i naš hardver recenzent tu često navraća. Čitate li recenzije hardvera, vidjet ćete da uvijek donosimo i nešto iz Info Game. Trenutačno je Info Gama rekorder sa svojih 13% popusta koji nudi članovima Hacker cluba za gotovinsko plaćanje.
POPUST	13 %

S HACKER CLUB ISKAZNICOM KUPUJE SE JEFTINIJE

PRETPLATi SE i OSVOJi

HACKER T-SHiRT

5 najsretnijih novih pretplatnika osvojit će Hacker T-shirt



nagrađeni pretplatnici iz prošlog broja

Dražen Adrović, Zagreb
Goran Gorup, Zagreb
Marijan Kovač, Popovac
Matija Kontak, Zagreb
Vanja Paulik, Čepin



PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA *na Hacker*

○ 6 BROJEVA 180 kn

○ 12 BROJEVA 360 kn

Ime i prezime / naziv tvrtke ....

ulica i broj ....

mjesto ....

tel/fax .... *poštanski broj* ....

JMBG / matični broj tvrtke ....

datum .... *potpis* ....

NAČIN PLAĆANJA

○ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

○ *uplatom na žiro račun*
30105-603-42905
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

○ *kreditnom karticom*
○ **American Express** ○ **Diners Club**
○ **EuroCard MasterCard** ○ **Visa**

broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h).
Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE (Branka Tadić) na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

U SLJEDEĆEM BROJU

DRIVER



EKSKLUZIVNE RECENZIJE

FLIGHT UNLIMITED 3
HOMEWORLD
MORTYR

EKSKLUZIVNO

PlayStation 2 na HACK CD-u



Posebna multimedijalna sekcija posvećena PlayStation 2 konzoli sa slikama konzole, video isječcima i slikama iz igara, službenim informacijama i karakteristikama, pozadinama za Windowse itd.

RECENZIJE

▸ PANZER GENERAL 3D ▸ GP 500 ▸ POKER NIGHT ▸ AMA SUPERIKE ▸ CUT THROATS ▸ FORGOTTEN REALMS ARCHIVES ▸ RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

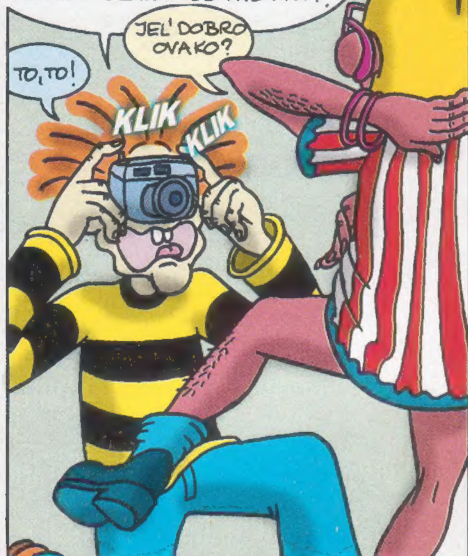
Potražite novi broj na kioscima
2. studenog!

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Digitalni fotoaparat

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



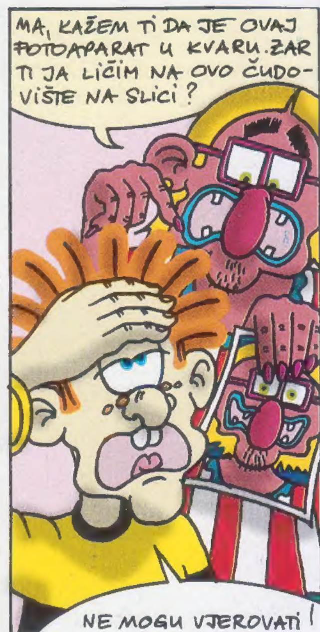




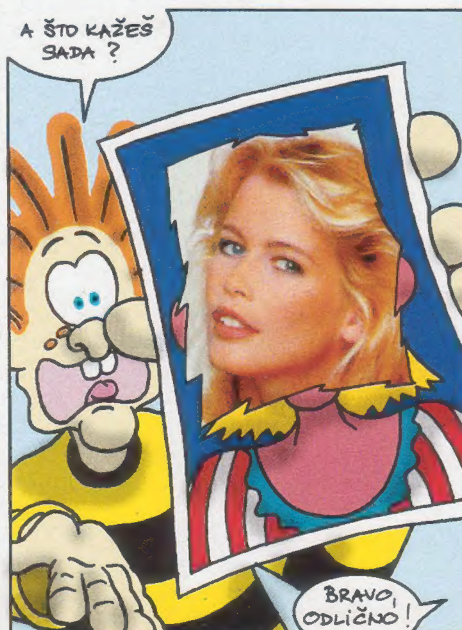














goran@agram.com



Zvuk koji divlje udara !!!

SONY





Digitalni prijemnik FM/AM (25+5 memorija za pohranu stanica)
Mega Bass (uklj/isklj)
24 sata trajanja baterije
Anti rolling mehanizam

WM-FX271

WM-FX181

- FM/AM
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Dostupan u crnoj, zelenoj plavoj i srebrnoj boji



PLAY STATION



- Mega Bass (uklj/isklj)
- Anti-rolling mehanizam
- AVLS
- Izbor vrste trake
- Dostupan u crnoj, zelenoj i srebrnoj boji

WM-EX180



D-193



D-E445

U cijeloj Hrvatskoj najpovoljniji uvjeti plaćanja uz najniže cijene!!!



- krediti do 24 rate
- bezkamatni kredit do 6 rata na čekove
- popust za gotovinu

Ovlašteni distributer SONY

HELIKOP d.o.o.

Ovlašteni SONY servis
tel: 01/ 4666 888

Zagreb, Martićeva 71,
tel: 455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku **kvalitetu** za Vaš novac!!!